



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

№ 1 (37)

ЯНВАРЬ • 2007

ИГРА МЕСЯЦА

# MEDIEVAL II NEVERWINTER NIGHTS 2

ОЖИДАНИЯ 2007

РЕЙТИНГ САМЫХ ЖЕЛАННЫХ ИГР

ИГРОМИР

ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

РУССКИЙ FALLOUT +

КОММЕНТАРИИ GOBLIN'A

HEROES V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

АДД-ОН ЛУЧШЕ, ЧЕМ ОРИГИНАЛ

PRO EVOLUTION SOCCER 6

КРАСНАЯ КАРТОЧКА ДЛЯ FIFA

(game)land  
hi-fun media



# CRYSIS

НАКЛЕЙКИ

CRYSIS и «WARHAMMER:  
ПЕЧАТЬ ХАОСА»

ПОСТЕРЫ

«ВОЛКОВАБ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА»  
и «КОДЕКС ВОЙНЫ»



ЖАНР RPG

Акелла



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ...



www.nwn2.com

OBSIDIAN  
ENTERTAINMENT

ATARI



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Akella Games LLC, 8017 Games Production Fund 3 Dynamic GmbH & Co. KG, (Germany) / Munich, Germany.

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.

Тел. поддержка: (495) 353-0512 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru  
 Отдел продаж: Москва, (495) 383-46-14, natasya@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@megabox.ru  
 Ростов-на-Дону, (863) 250-75-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.ru  
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellask@akella.ru

Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Позитив Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-45.



М. Бигуди

БЛАГОЧЕЛН



Акелла

Российские продалы в интернет-форме "COLOS", "М. Бигуди" и "БлагоЧелн"

РЕКЛАМА



ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Tablet PC Edition



Товар сертифицирован. На правах рекламы.

## UMPC-ноутбук R2H Новая мобильная жизнь

[www.asus.ru](http://www.asus.ru)

**Ноутбук R2H – новое понимание компактности и функциональности!**

Встроенная камера с высоким разрешением, GPS-модуль и система распознавания отпечатков пальцев - компактный R2H создан для тех, кто часто бывает в деловых поездках и нуждается в мобильном устройстве, обеспечивающем высокую производительность, функциональность и безопасность данных.



7" дисплей и поддержка режима ввода рукописного текста.



Система распознавания отпечатков пальцев, которая гарантирует безопасность Ваших данных.



Встроенный модуль GPS со складывающейся антенной.



Веб-камера с высоким разрешением для проведения видеоконференций.



Эргономичный дизайн и удобное управление.



Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

**ASUS®**  
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 333-44-44, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Клоос (343) 216-17-00, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кхамас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.





# С НОВЫМ ГОДОМ, ГОДОМ НАДЕЖД!

Во-первых, с наступающим. Во-вторых, предлагаю поднять бокалы за большие надежды; без них в грядущем году не обойтись. Уж слишком часто стали появляться исключительно коммерческие проекты, начисто лишенные творческой мысли. В 2006 их было предостаточно. В 2007-м – будет не меньше. Выпьем! За RPG, единственный жанр, где еще теплится жизнь. За Билла Ропера, за его **Hellgate: London**. За **Уве Болла** и **Джека Томпсона** – без них наша работа была бы сплошной рутинной. За **World of Warcraft: The Burning Crusade**, необычайно сильный наркотик, который можно купить официально. За **ЕА**, великую и непобедимую. Словом, за все, чем памятна жизнь настоящего геймера. Выпьем! По уже сложившейся традиции в первом номере мы публикуем статью о самых громких проектах нового года. На этот раз мы не только рассортировали игры по жанрам, но и выбрали тройку лучших. Именно они будут задавать моду в 2007-м. Особенно приятно, что среди фаворитов оказались творения российских разработчиков. Вот только не вполне понятно, чья это заслуга: отечественного игростроя или вялотекущей западной индустрии?

Учитывая, что обо всех потенциальных шедеврах ты узнаешь из темы номера, мы решили не готовить рубрику «В ожидании хита». А вот «Киберспорт» исчез со страниц Правильного навсегда (сохранена лишь новостная лента). Горевать тут особенно не о чем. Сложные шутеры и стратегии, требующие многолетней тренировки, постепенно уступают место простым и доступным MMORPG. Уставший от сингла игрок более не идет в ближайший клуб, он запускает **WoW**, **EverQuest**, **Guild Wars**. Стоит ли говорить, что при меньших затратах он может зарабатывать во много раз больше профессионального киберспортсмена? Но не будем о грустном. Лучше поговорим о подарках – праздник все-таки. Прежде всего, обрати внимание на постер. Помимо красивой девушки, которой можно любоваться хоть всю жизнь, мы решили порадовать тебя календарем. Но не простым. Некоторые числа помечены фирменной эмблемой «**РС ИГР**» – кулером. Это значит, что именно в эти дни свежие номера Правильного поступят в продажу. Также в ближайшее время мы подведем итоги по конкурсу от Гоблина. Если ты еще не отправил купоны, поторопись. Письма принимаются до 15 января. И под конец о главном. В прошлом номере мы уже кратко писали об «ИгроМире». В нынешнем тебя ждет развернутый репортаж: обзор наиболее ярких проектов, рассказ о стенде «Гейм Ленда» и самых значимых событиях выставки. Поверь, скучно не будет. Ну, вздрогнем!

Михаил Бузенков,  
заместитель главного редактора

## КРУПНЕЙШИЙ В ИСТОРИИ РОССИИ КОНКУРС ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ!

Узнай  
больше  
на стр. 238

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru). НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!





## ГЛАВНОЕ — это ИДЕЯ!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телек с электронной программой передач, радио, mp-3 и CD-плеер?

**Kraftway Idea MC** на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo легко заменит тебе это.

**И не забудь, что это еще и мощный ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!**

Kraftway рекомендует лицензионную ОС Windows® XP Media Center Edition.



[www.iDEAMc.ru](http://www.iDEAMc.ru)

**СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ**

**Белый Ветер — ЦИФРОВОЙ**

тел: (495) 730-30-30

**М.ВИДЕО**

тел: 8-800-777-777-5

**kraftway®**  
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

ТВ-тюнер и пульт в стандартный комплект поставки не входят. Внешний вид товара может быть изменен без предварительного уведомления. Товар сертифицирован.

Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



## РЕЦЕНЗИИ



с. 76

**NEVERWINTER NIGHTS 2 – ДОЛГОЖДАННОЕ  
ПРОДОЛЖЕНИЕ НАШУМВШЕГО ХИТА**



с. 88

**MEDIEVAL II: TOTAL WAR – САМАЯ  
ЗРЕЛИЩНАЯ СТРАТЕГИЯ О СРЕДНЕВЕКОВЬЕ**



с. 110

**РЕЦЕНЗИИ  
ЗАВТРА ВОЙНА –  
КОСМОС ГЛАЗАМИ  
АЛЕКСАНДРА  
ЗОРИЧА**



с. 200

**РЕТРО  
NO ONE LIVES  
FOREVER – ЛУЧШИЙ  
ШПИОНСКИЙ БОЕВИК  
В ИСТОРИИ**



с. 60

**ОБРАТИ  
ВНИМАНИЕ!  
JADE EMPIRE –  
ШКОЛА КАНАДСКОГО  
КУН-ФУ**



с. 82

**ОБРАТИ  
ВНИМАНИЕ!  
ROGUE WARRIOR –  
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР  
ОТ BETHESDA**

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл.	Новый Диск	81
Maxi Tuning	3 обл.	Руссобит-М	91, 109, 121
Sibillant	4 обл.	Бука	105, 113, 135
FASUS	1	GamEX	137
Kraftway	3	gameland.ru	155
1C	13, 47, 49, 51, 53, 63	Gamepost	157
Журнал "Total Football"	9	Журнал «Лучшие цифровые камеры»	167
Журнал «Страна Игр»	11	Журнала «Хулиган»	199
Журнал «Хакер»	16	Журнал "Total DVD"	213
Софт Клуб	21, 87	i-Free	219
Акелла	37, 39, 41, 43, 45	Редакционная подписка	225



**ТЕМА НОМЕРА**  
6 Crysis  
14 Crytek вчера, сегодня, завтра

**ТЕМА НОМЕРА 2**  
17 Ожидания 2007

**НОВОСТИ**  
36 События индустрии  
52 Новости киберспорта  
54 Релизы и бестселлеры

**ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!**  
58 Галерея  
60 Jade Empire: Special Edition  
64 Rogue Warrior  
66 Предтечи  
68 Обитаемый Остров:  
Послесловие  
70 Смерть Шпионам  
72 Адреналин 2: Час Пик

**РЕЦЕНЗИИ**  
76 Neverwinter Nights 2  
82 Pro Evolution Soccer 6  
88 Medieval II: Total War  
92 Football Manager 2007  
94 Heroes of Might and Magic V:  
Владыки Севера  
98 Санитары Подземелий  
106 Tom Clancy's Splinter Cell:  
Двойной Агент  
110 Завтра война  
114 Marvel: Ultimate Alliance  
116 Sam & Max Episode 1:  
Culture Shock  
118 Warhammer: Печать Хаоса  
122 Полный Привод: УАЗ 4x4  
124 FIFA Manager  
126 Вторая Мировая  
128 Evidence: The Last Ritual  
130 Агата Кристи:  
Убийство в Восточном Экспрессе  
132 Дневной Дозор  
134 Jaws Unleashed  
136 Avatar: The Last Airbender  
138 Гид покупателя

**РАЗВЕДКА БОЕМ**  
140 ИгроМир  
150 Тур 10 городов: Финал  
154 ASUS Autumn Cup 2006

**ДАЙДЖЕСТ**  
156

**СПЕЦ**  
168 World of Warcraft:  
Игровой этикет

**ИГРОВОЙ ОНЛАЙН**  
172 Онлайн-новости  
174 Онлайн-дайджест  
176 Флэш-роль  
180 Дневник: EverQuest II  
182 Дневник: Lineage II

**ЖЕЛЕЗО**  
184 Железные новости  
186 Тестирование видеокарт  
среднего уровня  
190 Технологии:  
Вся правда о NVIDIA G80  
191 Мини-тест:  
Видеокарта  
BFG GeForce 8800GTX  
192 Шаг за шагом:  
Обновляем BIOS  
материнской платы  
194 Железный FAQ  
196 Конфигурация  
197 Разгон: Разгон процессора

**CHEATS & EASTER EGGS**

**РЕТРО**  
200 The Operative:  
No One Lives Forever  
203 Шпионские страсти  
204 Дайджест  
205 Ретро-новости

**О НАБОЛЕВШЕМ**  
206 Письма  
210 Спроси «РС ИГРЫ»

**ОТСЕБЯТИНА**  
212 Жирный кусок

**КОНКУРСЫ**  
214 Конкурс по Crysis  
215 BESTSHOT  
216 Конкурс от арт-директора  
217 Конкурс по игре  
«Heroes V: Владыки Севера»  
218 Призовой кроссворд  
220 Итоги конкурса  
по Neverwinter Nights 2  
220 Итоги конкурса по FIFA 07  
221 Итоги BESTSHOT  
221 Итоги призового кроссворда #35

**СОФТТЕМА**

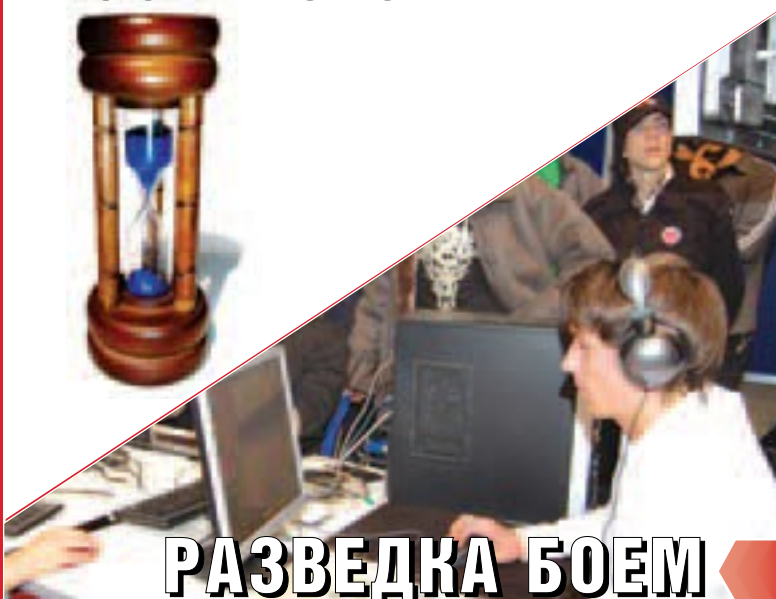
**СОДЕРЖАНИЕ DVD**

**АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО  
НОМЕРА**





## COVERSTORY 2



## РАЗВЕДКА БОЕМ

ОЖИДАНИЯ 2007  
ВСЕ САМЫЕ ГРОМКИЕ И  
ОЖИДАЕМЫЕ ПРОЕКТЫ  
В ОДНОМ МАТЕРИАЛЕ. с. 17

ИГРОМИР  
ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ О КРУПНЕЙШЕЙ  
В РОССИИ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКЕ.  
ДЕВУШКИ, ТАЧКИ, СТЕНД  
«ГЕЙМ ЛЭНДА». с. 140

## ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



«КОДЕКС ВОЙНЫ»

«ВОЛКОВАВ:  
МЕСТЬ СЕРОГО ПСА»

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

Avatar: The Last Airbender	136	The Operative: No One Lives Forever	200
Crysis	6	Tom Clancy's Splinter Cell:	
EverQuest II	180	Двойной Агент	106
Evidence: The Last Ritual	128	Warhammer: Печать Хаоса	118
FIFA Manager	124	World of Warcraft	168
Football Manager 2007	92	Агата Кристи:	
Heroes of Might and Magic V:		Убийство в Восточном Экспрессе	130
Владыки Севера	94	Адреналин 2: Час Пик	72
Jade Empire: Special Edition	60	Вторая Мировая	126
Jaws Unleashed	134	Дневной Дозор	132
Lineage II	182	Завтра война	110
Martel: Ultimate Alliance	114	Обитаемый Остров:	
Medieval II: Total War	88	Послесловие	68
Neverwinter Nights 2	76	Полный Привод: УАЗ 4x4	122
Pro Evolution Soccer 6	82	Предтечи	66
Rogue Warrior	64	Санитары Подземелий	98
Sam & Max Episode 1: Culture Shock	116	Смерть Шпионам	70

## ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт <http://anketa.glc.ru>. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№1(37), ЯНВАРЬ 2007

[www.pc-games.ru](http://www.pc-games.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин [chikitos@pc-games.ru](mailto:chikitos@pc-games.ru) главный редактор  
Михаил Бузенков [buzenkov@pc-games.ru](mailto:buzenkov@pc-games.ru) зам. главного редактора  
Евгений Сныткин [snutkin@pc-games.ru](mailto:snutkin@pc-games.ru) арт-директор  
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик  
Андрей Яковлев [yakovlev@pc-games.ru](mailto:yakovlev@pc-games.ru) редактор  
Иван Гусев редактор раздела «Новости»  
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»  
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор  
Надежда Леошина [levoshina@gameland.ru](mailto:levoshina@gameland.ru) координатор

## DVD

Семен Чириков [sem4@pc-games.ru](mailto:sem4@pc-games.ru) руководитель отдела  
Юрий Пашолок [webrunner@pc-games.ru](mailto:webrunner@pc-games.ru) зам. главного редактора  
Андрей Теодорович редактор видеораздела  
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»  
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware  
Павел Рыбалкин медиаредактор  
Почта диска и техническая поддержка: [disk@pc-games.ru](mailto:disk@pc-games.ru)

## КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»  
E-mail: [post@pc-games.ru](mailto:post@pc-games.ru), Тел.: (495) 935-7034

## GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) руководитель отдела  
Леонид Боголюбов [bogolubov@gameland.ru](mailto:bogolubov@gameland.ru) WEB-master

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) директор по рекламе  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы  
Ольга Курбакова [kurbakova@gameland.ru](mailto:kurbakova@gameland.ru) менеджер  
Александр Белов [belov@gameland.ru](mailto:belov@gameland.ru) менеджер  
Ольга Емельянцева [olgaeml@gameland.ru](mailto:olgaeml@gameland.ru) менеджер  
Евгения Горячева [goryacheva@gameland.ru](mailto:goryacheva@gameland.ru) менеджер  
Оксана АLEXИНА [alekhina@gameland.ru](mailto:alekhina@gameland.ru) менеджер  
Марья Алексеева руководитель отдела трафика  
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

## ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) оптовое распространение  
Алексей Попов [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru) подписка  
Татьяна Кошелева [kosheleva@gameland.ru](mailto:kosheleva@gameland.ru) региональное розничное распространение  
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

## ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахолова Марина [vnaalova@gameland.ru](mailto:vnaalova@gameland.ru) менеджер отдела

## ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов генеральный директор  
[dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

Давид Шостак [shostak@gameland.ru](mailto:shostak@gameland.ru) управляющий директор

Паша Романовский директор по развитию  
[romanovski@gameland.ru](mailto:romanovski@gameland.ru)

Михаил Степанов директор по персоналу  
[stepanovm@gameland.ru](mailto:stepanovm@gameland.ru)

Елена Дианова [dianova@gameland.ru](mailto:dianova@gameland.ru) финансовый директор

Олег Полянский [polyanskiy@gameland.ru](mailto:polyanskiy@gameland.ru) издатель

## PUBLISHER

Dmitri Agarov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) CEO  
Oleg Polyanskiy [polyanskiy@gameland.ru](mailto:polyanskiy@gameland.ru) publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

## Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999

E-mail: [info@glc.ru](mailto:info@glc.ru)Сайт: <http://www.gameland.ru>

## Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж — 70 000 экземпляров

## Рисунки в номере:

Юлия Жукова

## Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ПРЕДЧУВСТВИЕ ШЕДЕВРА

# CRYISIS

В прошлом году не вышло ни одного шутера, который хотя бы отчасти можно было назвать революционным. Даже фокусы с гравитацией не смогли превратить *Prey* из заурядной стрелялки в образчик дизайнерского мастерства. Что уж говорить о посредственном *Half-Life 2: Episode One*, безликом, сплошь вторичном *SiN: Episodes* и загубленном цензурой *Call of Juarez*. 2007-й обещает порадовать целой серией громких релизов (читай вторую тему номера), нас же интересует *Crysis*. Игра не просто перспективная, но вознесенная до небес.

Текст: Михаил Бузенков







■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	First-Person Shooter
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Electronic Arts
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b>
	Софт Клаб
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Crytek
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	До 32
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.crysis-online.com">www.crysis-online.com</a>
■	<b>ДАТА ВЫХОДА</b>
	2007 год

■ Помимо колесной и гусеничной бронетехники в мультиплеере будут и вертолеты.



Организм, сука, впечатлений не вынес. И теперь беспрестанно ноет: джунгли, джунгли... Глядеть на **Crysis** сейчас, когда на улице уже который день не видно солнца и кажется, что оно не появится никогда, особенно тяжело. Но мы терпели... Арт-директор проекта **Михаил Хаимзон** не стал ходить вокруг да около и показал все самое интересное сразу – едва мы достали шариковые ручки.

«Вы знаете, в Crysis можно уничтожить буквально любой объект. Взять хотя бы эту пальму...». Повинуясь командам, персонаж выхватил штурмовую винтовку, она же SCAR, и короткой очередью рассек ствол надвое. «Думаете, это все, на что способен движок?». Выстрел, другой. Был и третий и, возможно, четвертый. Мы перестали считать. Когда пальба стихла, на экране красовались десятки полenceв разной длины. Михаил продолжил: «То же самое можно проделать с небольшими ветками. Версия, которую мы привезли, – не финальная. Порой возникают трудности. Впрочем, я покажу». И действительно, стоило хорошенько жакнуть, торчащая из кустов коряга разлетелась в щепки. Честно говоря,



■ Чтобы проникнуть внутрь «метеорита», придется разделаться с целым гарнизоном пришельцев.

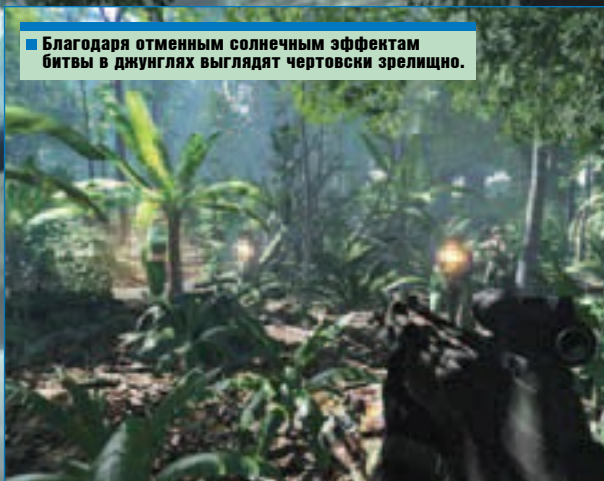


■ Особо прыткие гуманоиды добрались даже до базы американских спецов.





■ Благодаря отменным солнечным эффектам битвы в джунглях выглядят чертовски зрелищно.

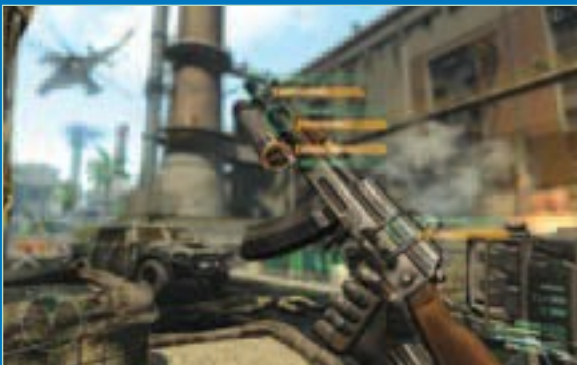


мы не вполне понимаем, зачем шинковать свинцом растительность, когда вокруг полным-полно врагов, но охотно признаем – физика у **CryENGINE 2** действительно превосходная. Впрочем, не только физика. Движок поддерживает все новомодные графические эффекты: мягкие тени, блюр, шейдеры второй, третьей и четвертой версий, динамическую смену дня и ночи; отлично работает со светом и нагнетает необычайно пушистые облака.

К сожалению, мы не смогли оценить превосходство десятого DirectX – именно его использует Crysis – над девятым. Многопользовательский уровень, показанный на **Games Convention**, а затем и у нас, на «ИгроМире», создавался на основе Direct3D 9. В данный момент даже сами разработчики не знают, как будет выглядеть игра ближе к релизу. И едва ли узнают раньше, чем в продажу поступит **Windows Vista** (30 января). Что до нынешних красот, то они едва ли впечатлят поклонников **Far Cry**. Отличия, безусловно, есть – все-таки проекты разделяют два года – но уж слишком они незначительные. Сразу и не заметишь, что листва на пальмах не топорщится, как раньше, но изящно нависает. А небесно-голубой океан отныне населяет разномастная живность, в том числе и акулы. Как подметил Михаил, «игроков зачастую интересуют те элементы дизайна, которые совершенно не влияют на геймплей. Океан – один из них». Едва ли мы будем охотиться на врагов под водой – инопланетяне, впро-

## СДЕЛАНО В КОРЕЕ

Как и положено современному шутеру, **Crysis** предлагает множество видов огнестрельного оружия американского и корейского производства. Причем некоторые стволы можно модернизировать прямо по ходу игры. Например, штурмовые винтовки FY71 и SCAR поддерживают различные боеприпасы: от патронов калибра 7.62 до зарядов со снотворным. Чтобы преобразовать пушку, надо вызвать специальное меню и выбрать нужный гаджет (оптический прицел, подствольный гранатомет, глушитель).



# ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

## TotalFootball

СУПЕРЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ ДЛЯ ТЕХ, КТО ОДЕРЖИМ ЭТОЙ СТРАСТЬЮ

В январском номере - эксклюзивные, великолепно проиллюстрированные материалы корреспондентов TF, интервью со звездами футбола и многое-многое другое.

В рубрике «Один на один» на вопросы читателей отвечает хавбек сборной России 90-х Андрей Канчельскис

Итоги чемпионата России-2006: вспомним все самое яркое из минувшего сезона

Кубок чемпионов Содружества, Кубок Первого канала: статистика, любопытные факты

Как всегда, в журнале - рубрики «Эмблема», «Резюме», «Дурацкие вопросы», «В кость», «Команда мечты» и другие

Расследование TF: причины крушения империи киевского «Динамо», интервью с президентом Игорем Суркисом

В рубрике «Звезда» - легендарный защитник «Милана» Паоло Мальдини

В комплекте с журналом - DVD-диск с фильмом о форварде сборной России Александре Кержакове

**TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!**



## ХЛЮПИКИ ИЗ КОСМОСА

Пришельцы – существа нежные. Земной климат для них смертелен. Именно поэтому они предпочитают отсиживаться у себя на корабле. Вместо них в бой идут безжизненные машины. Те редкие представители инопланетной расы, что выбираются за пределы звездолета, носят специальные костюмы. Кроме того, вместо привычного для людей огнестрельного оружия захватчики используют энергетические пушки. Одна из них превращает врага в глыбу льда, другая создает крошечные черные дыры. Ты также сможешь воспользоваться суперпушками, если одолеешь их владельцев.



■ Для победы в режиме Power Struggle нужно не только удержать ключевое здание, но и уничтожить базу врага с помощью ядерной боеголовки.



чем, как и корейцы, предпочитают сражаться на суше – но все же приятно, что такая возможность учтена. Многогранность – один из важнейших признаков шутера нового поколения.

## КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО ВИДА

Все-таки надо обладать недюжинным талантом и приложить немало сил, чтобы превратить затертый штамп, игру про пришельцев, в захватывающее действо. Одной лишь броской картинкой для этого мало. **Half-Life 2**, **Prey** и в некотором роде **Quake 4** (сцена расчленения главного героя бесподобна) приучили нас любить в шутерах сюжет. Не отстает от них и **Crysis**.

Игровой процесс можно условно разделить на три части. В первой отряд специального назначения US Delta высажива-

ется на островах Спратли в Южно-Китайском море, сражается с регулярными войсками Северной Кореи и в итоге обнаруживает упавший метеорит. Во второй метеорит оборачивается здоровенным (более 2 километров в высоту) космическим кораблем неземного происхождения. Мало того, он источает энергетическое поле, превращающее живописный остров в безжизненный ледник. Корейцы и американцы объединяются для борьбы с инопланетянами. В третьей части главный герой пытается уничтожить врага на его же территории, то есть внутри звездолета, где напрочь отсутствует гравитация.

Что касается мультиплеера, то здесь нахорошок куда меньше, нежели в сингле. Гуманоидов нет. Сражения в основном проходят в знакомых по **Battlefield** услови-

ях. В разных точках карты расположены контрольные точки. Каждая из сторон старается их захватить и удержать в течение определенного времени. Или же, в случае с **Power Struggle**, сражается за одно строение, в котором можно покупать военную технику и оружие.

Помимо битвы за ключевые пункты намечены классические режимы **Tactical Deathmatch** и **Tactical Capture the Flag**. Ничего примечательного в них нет, за исключением приписки **Tactical** в названии. Но не стоит понимать ее буквально. Усиленно думать в игре не придется, просто разработчики еще раз хотят подчеркнуть, что **Crysis** поддерживает несколько способов ведения боя: стремительный, в котором персонаж полагается на разящие удары кулаками, защитный, рассчитанный на использование снай-

■ Замораживающие лучи смертельны для любого бойца, кроме главного героя. Стоит ему помахать кулаками, и ледяные оковы спадут.



■ Вместо того чтобы бросаться в бой самим, гуманоиды отправляют во вражеский стан здоровенных роботов.





■ Картинка, безусловно, постановочная. Впрочем, в игре ты увидишь и не такое. Чего только стоит сражение с гигантским роботом.



перской винтовки и усыпляющих пуль, а также традиционный – с применением крупнокалиберных пулеметов, пистолетов и гранат. Все это многообразие стилей в первую очередь обеспечивает специальный костюм (**Nano-Muscular Suit**). Стоит выбрать в меню особый режим, и герой побежит быстрее ветра (при этом очертания картинки слегка замыляются) или же станет на время невидимым, как Хищник. Также можно повысить силу персонажа, что позволит ему двигать тяжелые предметы. Если хочешь узнать, как выглядит эта чудо-броня, обрати внимание на мужчину с обложки.

#### УМНЫЙ CRYSIS

После знакомства с **F.E.A.R. Extraction Point**, одним из лучших шутеров уходящего года, нас в первую очередь волновало, что сможет противопоставить ему Crysis. Кроме отменного дизайна уровней, разумеется. Михаил Хаимзон ловко ушел от ответа. Он не стал сравнивать проекты. F.E.A.R. – шутер компактный, коридорный. Crysis, напротив, тяготеет к открытому пространству. А стало быть, использует самобытную систему AI. Чтобы максимально приблизить виртуальные бои к настоящим, разработчики из **Crytek** поставили каждому игровому персонажу определенную задачу, в рам-

#### CRYSIS БЕЗ WINDOWS VISTA

По словам **Михаила Хаимзона**, чтобы запустить **Crysis**, вовсе не обязательно покупать дорогостоящее железо. Минимальные системные требования таковы: Процессор 3.0GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) и 6GB свободного места на диске. Что касается Windows Vista, то можно обойтись и без нее. Игра поддерживает Windows XP с девятой версией DirectX. Правда, сделав ставку на проверенную годами операционную систему, ты рискуешь не увидеть графические изыски DirectX10. Но так ли они важны для геймплея?



8,5 гбайт  
**DVD** НА ДИСКЕ  
**DVD** VIDEO

**НОВОГОДНИЙ ГИД ПОКУПАТЕЛЯ**

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ ПОДАРКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

**ДВА РАЗА В МЕСЯЦ**

**208 СТРАНИЦ**

**DARK MESSIAH OF NIGHT AND MAGIC**  
СИМУЛЯТОР ФЕХТОВАНИЯ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.

**NINETY-NINE NIGHTS**  
НОВЫЙ РЕКОРД XBOX 360: ДВЕСТИ ТРУПОВ В МИНУТУ.

**VIRTUA FIGHTERS 5**  
САМЫЙ ТЕХНИЧНЫЙ ФАЙТИНГ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

**ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ**  
ГОРДОСТЬ РОССИЙСКОГО ИГРОПРОМА.






■ Гора на заднем плане и есть замаскированный звездолет.

ках которой он и волен действовать. Скажем, часовой будет тщательно осматривать окружающую территорию, но свой пост покинет только в том случае, если приметит чужака, то есть главного героя. Так что при должной сноровке ты сможешь перебить любую охрану, не привлекая к себе внимания. С инопланетянами ситуация иная. Как только они хорошенько заморозят остров, геймплей изменится в корне. Ранее реагировавшие на мельчайшие движения ветки и листья более не смогут извести тебя о скором приближении врага. Придется как следует навести уши. Ведь пришельцы носят громоздкие защитные костюмы, и лед под их тяжелой поступью будет трескаться. Еще одна трудность, с которой ты обязательно столкнешься в условиях пони-

женных температур, – постоянные поломки оружия. В самый ответственный момент пушка может отказать, и тебе ничего не останется делать, как броситься на противника с кулаками. Кстати, при правильном режиме нано-костюма один молодецкий апперкот отправит гуманоида на встречу с богом. Или в кого там верит иноземная тварь?

## ВМЕСТО ОЦЕНКИ

Шумиха вокруг многообещающего творения франкфуртской студии поднялась сразу после анонса. В итоге дошло до того, что энтузиасты из **Polishing Weevils**, известные по моды **Obsidian Edge** ([www.obsidianedge.net](http://www.obsidianedge.net)) для FarCry, уже вовсю корпят над аналогичным дополнением для Crysis. Цели у команды нешуточные – превратить фантастичес-

кий боевик во взаправдашний тактический шутер. Умельцы подготовили внушительный дизайнерский документ объемом в полсотни страниц и в данный момент ведут переговоры с Crytek. Однако радоваться пока особенно нечему. Как показала представленная на «ИгроМире» версия, едва ли Crysis поступит в продажу грядущей весной. Кроме того, чувства, что перед нами шутер будущего, не возникает. Мы не видели игру целиком и лишь отчасти представляем, как будут связаны воедино ниточки геймплея. И смогут ли разработчики вообще их связать. Но есть предчувствие. Приятное, легкое, едва уловимое. Предчувствие очень дорогого, очень модного проекта, который обязательно выйдет. Пускай не весной, но в этом году – наверняка. 



■ Именно эту карту разработчики демонстрировали на «ИгроМире». Поверь, она огромна.



■ Даже крупные объекты вроде этого сарая можно разнести на части.



# YOU ARE EMPTY

**"УРАГАННЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ  
СОВЕТСКОГО ТОТАЛИТАРИЗМА.  
ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ!"**

**PC ИГРЫ.**

Реклама



© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены.  
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.  
© 2006 Digital Spray Studio. Все права защищены.





# CRYTEK: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Компания Crytek – наглядный пример успешного семейного бизнеса в игровой индустрии. Семь лет назад (в 1999-м) ее основали три брата – Кеват, Авни и Фарук Йерли (Cevat, Avni и Faruk Yerli). Под их знаменами объединились более сотни высококлассных специалистов, выходцев из двух десятков разных стран. Если ты вдруг окажешься в немецком городе с длинным названием Франкфурт-на-Майне, то сможешь лично познакомиться с коллективом – офис находится именно там. Правда, в обозримом будущем не исключен переезд Crytek в другую страну, но об этом чуть позже.



## ПОЛЕТ НА ОСТРОВ УДАЧИ





## АКУЛЫ БОЛЬШОГО БИЗНЕСА

Сегодня сотрудники компании не покладая рук корпят над «интуитивно понятным интерфейсом», «инновационным стилем» и «революционной графикой». Таковы, по мнению самих разработчиков, главные особенности их проектов. А ведь начиналось все с простого видеоролика, изготовленного по заказу **NVIDIA** для демонстрации богатых возможностей ее видеокарт. Пожалуй, даже сами «крайтековцы» не подозревали, что небольшая зарисовка выльется в целый проект, который впоследствии станет хитом и заложит основу для новых шедевров. Всерьез взявшись за разработку **Far Cry** коллектив студии решил после публичной демонстрации ролика. Прогулка динозавра по тропическому острову произвела фурор: ни одна игра в начале XXI века не могла похвастаться такими правдоподобными джунглями и столь высокой детализацией.

По-настоящему новаторская технология получила имя **CryENGINE** и через пять лет после рождения Crytek обернулась экшеном **Far Cry**. Издателем проекта выступила **Ubisoft**, разглядевшая потенциал студии и вознамерившаяся хорошенько на ней заработать. Однако отношения не сложились: «крайтековцы» решили прекратить сотрудничество с прежним партнером. Свято место пусто не бывает, поэтому долго искать другого издателя команде не пришлось. Свои услуги предложила небезызвестная **Electronic Arts**, и стороны подписали договор.

Но и **Ubisoft** не осталась у разбитого корыта. К ней перешла лицензия на всю интеллектуальную собственность, связанную с **Far Cry**, включая право выпускать адд-оны и сиквелы, а также использовать **CryENGINE Far Cry Edition** на свое усмотрение. Из-под пера Ubi уже вышли **Far Cry Instincts** и **Far Cry Instincts: Evolution** на Xbox, а в конце декабря

2006 года появится **Far Cry: Vengeance** для Wii – новой консоли **Nintendo**. Глядишь, и мы с тобой когда-нибудь дождемся полноценного сиквела. Информация о **Far Cry 2** уже просочилась в сеть, другое дело – что это будет за проект? Ведь **Ubisoft** придется создавать его своими силами, а сможет ли издатель без помощи Crytek улучшить графический движок – тот еще вопрос. Немецкая студия тем временем уже смастерила **CryENGINE 2** и при содействии EA всюду трудится над **Crysis**. Отношения с новым партнером, впрочем, тоже не обошлись без заминок. Осенью пошел слух, будто **Electronic Arts** собирается заполучить компанию в собственность. Учитывая, что незадолго до этого издательство купило студию **Phenomic** (тоже, кстати, из Германии), информация казалась вполне правдоподобной. Однако Crytek до сих пор сохраняет независимость, а EA упорно опровергает всяческие сплетни.

## РОДИНА СКАЗАЛА «НЕТ»

Хотя в свете последних событий слияние студии и крупной компании видится не такой уж плохой перспективой. В конце концов, издательство могло бы предоставить коллективу новый офис за пределами Германии, а ведь переезд вполне вероятен. Дело в том, что немецкое правительство всерьез подумывает запретить экшены. Дважды в этом году страну потрясли шокирующие инциденты, удивительно похожие друг на друга. В апреле и в ноябре психически неуравновешенные субъекты, используя огнестрельное оружие, учинили форменную бойню в школах. В обоих случаях эксперты пришли к заключению, что неконтролируемая агрессия отчасти вызвана экшенами – преступники всерьез увлекались виртуальными боевиками.

Ну а если в Германии запретят FPS, то Crytek с ее **Crysis**, одним из самых ожидаемых проектов жанра, придется несладко.

Собственно, студия уже сидит на чемоданах. Кеват Йерли с экрана телевизора во всеуслышание заявил, что его компания не останется на территории государства, которое препятствует созданию и распространению экшенов. Crytek готова покинуть страну, но как это скажется на судьбе **Crysis**, остается только гадать. И давай скрестим пальцы, чтобы все обошлось!





ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

ДЕКАБРЬ 12(96) 2006

WWW.XAKER.RU

В ПРОДАЖЕ  
С 15 ДЕКАБРЯ

**ПОДДЕЛКА  
КРЕДИТОК**  
КАК ЗАРАБАТЫВАЮТ  
КАРДЕРЫ

2 ДИСТРИБУТИВА  
UNIX НА ДИСКЕ

**20**  
НОВОГОДНИХ  
ПОДАРКОВ  
МЫ СПРЯТАЛИ  
В ЭТОМ НОМЕРЕ

(game)land

WE ARE HACKERS.  
WE ARE TOGETHER



ВАРДРАЙВИНГ  
ПОД НИКСАМИ  
УЧИМСЯ СКАНИРОВАТЬ  
WI-FI СЕТИ ПОД UNIX

WI-FI ТОЧКА  
ДОСТУПА  
РАЗЛАМЫВАЕМ  
НА КУСКИ

КОМПЬЮТЕРЫ  
БУДУЩЕГО  
ИЗ ЧЕГО И КАК  
ИХ БУДУТ ДЕЛАТЬ

# VISTA *vs.* MANDRIVA

БИТВА  
ОПЕРАЦИОНОК  
2007 ГОДА

+ СПЕЦПРОЕКТ: КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

MANDRIVA LINUX 2007  
OPENBSD 4.0  
СОФТ ДЛЯ DVD-RIP'А  
ПРИКОЛЫ ПО BLUETOOTH

**В НОВОМ НОМЕРЕ:**

ВСКРЫВАЕМ WI-FI ДЕВАЙСЫ

ПОДДЕЛЫВАЕМ ПЛАСТИКОВЫЕ БАНКОВСКИЕ КАРТЫ

ВЫБИРАЕМ GPS-ОБОРУДОВАНИЕ

ВЗЛАМЫВАЕМ СЕРВЕР NASA.GOV



Текст: Алексей Ларичкин, Михаил Бузенков, Андрей Первый, Иван Гусев, Андрей Теодорович, Роман Епишин, Павел Демин

# О Ж И Д А Н И Я



# 2 0 0 7

Традиционная тема январских номеров – потенциальные хиты нового года. Почти все они на слуху, а за некоторыми из них ты наверняка следишь с особым усердием. Но всегда полезно иметь на руках полный список будущих лидеров продаж. Хотя бы чтоб знать, сколько денег откладывать на игры. Как всегда, мы разбили проекты по жанрам. Но на сей раз по каждой из категорий мы подготовили еще и небольшой рейтинг: в призвые тройки включены самые многообещающие игры по мнению наших экспертов. Исключение составляет лишь рубрика под кодовым названием «Другие»: там собрались только необычные (как *Spore* и «Легенда о рыцаре») и специфические проекты вроде *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific*. Сравнивать их не имеет смысла – слишком уж они не похожи друг на друга. Но, вне всяких сомнений, на каждую из этих игр стоит обратить внимание.

В общем, изучай наш список, делай пометки в записной книжке и копи денежки. Есть подозрение, что внушительных трат не избежать!



# I МЕСТО CRYISIS

**ДАТА ВЫХОДА:**  
III квартал 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.crysis-game.com](http://www.crysis-game.com)

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
03(27), 07(31), 01 (37)

**ПОЧЕМУ ЖДЕМ?**  
Без сомнений, новая игра от авторов *Far Cry* покажет, каким должен быть шутер XXI века.



Когда на **E3 2006** впервые показали демку *Crysis*, публика кричала: «Аллилуйя! Мессия пришел!» Немецкая студия **Crytek**, три года назад удивившая нас *Far Cry*, на этот раз решила шокировать. Все элементы *Crysis* достойны характеристики «супер»: суперграфика, суперфизика, супер-АИ, и, конечно же, супергеймплей. Игра создается на движке **CryENGINE2**, который на полную катушку использует возможности **Windows Vista** и десятого **DirectX**. Впрочем, как ты уже заметил, нынешняя «Тема номера» посвящена именно *Crysis* – там и ищи все подробности.

*Crysis* – стопроцентный хит. Не зря корыстолюбивые дядьки из издательства **Electronic Arts** чуть ли не на коленях умоляли руководство **Crytek** разрешить им издавать новый проект студии. Уговорили. Теперь подумывают, а не купить ли умненьких разработчиков с потрохами – больно уж талантливы!

# II МЕСТО BIOSHOCK

**ДАТА ВЫХОДА:**  
II квартал 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.2kgames.com/bioshock/bioshock.html](http://www.2kgames.com/bioshock/bioshock.html)

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
07(31), 11(35)

*BioShock* способен поставить знак «равно» между играми и искусством. Этому способствуют зловеще-колдовская атмосфера, роскошный дизайн уровней, а также крепко сбитый сюжет. На сайте *BioShock* жанр игры обозначен как «shooter 2.0». Смысл словосочетания «FPS следующего поколения» заключается в том, что нужно не только точно стрелять, но и быстро соображать. В погоне за будущей прибылью **Microsoft** постаралась, чтобы ожидаемая многими игра стала эксклюзивом для **Xbox 360** и **Windows Vista**.



# III МЕСТО UNREAL TOURNAMENT 2007

**ДАТА ВЫХОДА:**  
I половина 2007 года

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
06(18), 08(32)

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.unrealtournament2007.com](http://www.unrealtournament2007.com)



Предполагалось, что *Unreal Tournament 2007* станет первой выпущенной в свет игрой на движке **Unreal**

**Engine 3**. Игру планировали издать этой зимой, но потом релиз перенесли. В результате знакомство с **Unreal Engine 3** состоялось благодаря *Gears of War*. Зато теперь можно уверенно говорить: *UT 2007* получится на загляденье. Физическая модель и система повреждений также заслуживает аплодисментов. Вдобавок **Epic Games** лицензировала систему лицевой анимации **FaceFX**: жуткие гримасы персонажей, страдающих от боли, гарантированы.



Конкуренция в жанре FPS сейчас высока как никогда, и битва за сердца и кошельки геймеров в 2007 году ожидается нешуточная. Возьмем, к примеру, **Half-Life 2: Episode Two** (2007, лето). Бестселлер – однозначно, хотя геймплей тебя вряд ли чем-то удивит. Да, нас ждет самый большой и сложный физический пазл из всех, что были в Half-Life 2. Ну и что? Да, в арсенале Гордона Фримена появится новая боевая единица – бомба-липучка, которая, оказавшись на теле страйдера, высасывает из него жизненные

Half-Life 2: Episode Two. мы не ждем откровений от второго эпизода, но и игнорировать его не можем.



Battlefield: Bad Company. На этот раз Digital Illusions решила сделать игру с сюжетом.

силы, заметно ослабляя врага. Вот порадовали, родные! Ценность «Второго эпизода» в другом – его доукомплектуют бонусными играми: «кошмаром физика» **Portals** и многопользовательским командным шутером **Team Fortress 2**. Последний мы ждем без малого десять лет. Изначально разработчики видели TF2 серьезной тактической игрой, однако потом концепция кардинально изменилась: теперь бойцы Team Fortress 2 напоминают мультишных героев. Не удивимся, если в качестве дополнительного персонажа в игре появится Губка Боб с базуккой. Нельзя обделить вниманием и **Brothers in Arms: Hell's Highway** (2007). Ее плюсы: ультрареалистичная графика (да-да, снова **Unreal Engine 3**), динамичный экшен и чуть ли не эффект присутствия. Разработчики досконально изучили архивные документы и карты местности, которые затем «перенесли» в игру, встречались и беседовали с ветеранами. Так что все должно быть «как тогда, в 44-ом». Hell's Highway собирались выпуск-

тить весной, однако **Gearbox Software** не успевает, и релиз задерживается. Не сомневаемся мы и в качестве **Rogue Warrior** (2007, IV квартал). Этот суперреалистичный тактический шутер будет издавать **Bethesda Softworks** – компания, дорожающая репутацией и не связывающаяся с, извини за жаргон, фуфлом. Rogue Warrior создается **Zombie Studios** при участии легендарного американского морпеха **Ричарда Марсинко** (Richard

Marcinko). Собственно, он и фигурирует в качестве главного героя игры. Шутер лепят на движке **Unreal Engine 3**, плюс мы сможем проходить миссии разными способами. Звучит заманчиво!

Демо-версию шутера об экспериментах со временем **TimeShift** (2007, I квартал) мы оценили по достоинству почти год назад, а игра до сих пор не вышла. Безобразия! Дело в том, что у игры неожиданно поменялся издатель. Хотя, возможно, оно и к лучшему – боссы **Vivendi Games** заявили: «Мы издадим TimeShift, только когда посчитаем проект готовым». Дополнительное время тестирования и шлифовка геймплея не помешали пока ни одной игре. Вот только не устареет ли графика к моменту выхода, беспокоимся мы.

Что еще? Несомненно, стоит присмотреться к **Shadowrun** (2007, июнь). Из настольной ролевой игры, где умело смешаны киберпанк- и фэнтези-элементы, собирают многопользовательский шутер на 16 персон. На поле боя в беском-



Medal of Honor: Airborne. Каждая миссия начинается в воздухе. Постарайся, чтобы она там не закончилась.





**Brothers in Arms: Hell's Highway.** Когда начинается заварушка, все вокруг ходит ходуном. На войне как на войне!

промиссной схватке сойдутся люди, эльфы, тролли и гномы. Особенность проекта состоит в том, что в онлайн смогут биться друг с другом владельцы PC и **Xbox 360**. Разработчики из **FASA Interactive** пояснили: поскольку консольщикам с их геймпадами труднее стрелять точно, система прицеливания в приставочной версии будет упрощена. Впрочем, пусть хозяевам Xbox 360 хоть автоприцел сделают, мы все равно их «попрвем». Верно, товарищи? И еще о консолях... Шутер **Halo 2 for Windows Vista** стал самой успешной игрой на **Xbox**, принес издателю 100 миллионов долларов только за первый день продаж. PC-версия (2007) отличается поддержкой высоких разрешений, улучшенными спецэффектами и дополнительными многопользовательскими картами. Учи, игра запустится только на **Windows Vista** – **Microsoft** знает, как продавать продукты «в связке». В 2007 году нас также ждут очередные части хорошо известных



**Halo 2.** Скриншоты не впечатляют, но геймплей должен сгладить неприятное впечатление от порядком устаревшей графики.

серий и римейки: **Battlefield: Bad Company** (2007, акцент на сингл, тотальная разрушаемость), **Castle Wolfenstein** (2007, примерно те же завязка и геймплей, что и раньше, но на новом технологическом уровне) и **Medal of Honor: Airborne** (2007, I квартал, новый современный движок и много, очень много парашютистов). Киевская студия **Deep Shadows** упорно

трудится над «**Xenus 2: Белое золото**» (2007, IV квартал), разработчики обещают устранить все недочеты оригинальной игры. А в компании **id Software** решили нажиться на популярности **Battlefield** и **Star Wars: Battlefront** и теперь помогают парням из **Splash Damage** доделать **Enemy Territory: Quake Wars** (2007, I квартал). Что это означает? Примерно следующее: используются самые продвинутые на сегодняшний день технологии, а проверенный временем геймплей Quake усилен идеями, почерпнутыми из популярных

нынче многопользовательских шутеров. Игру ждет долгая счастливая жизнь, ведь то, что в строке «разработчики» фигурирует название **id Software**, гарантирует высокие продажи. Ну что, никого не забыли? Ах да, **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. I квартал 2007 года. Комментарии излишни – ждем, затаив дыхание и упоая на чудо.



**S.T.A.L.K.E.R.** Мы все еще ждем этот проект, но перестали верить в его успех.





ПО ТУ  
СТОРОНУ  
АЗЕРОТА...

Странствуй по землям Пустоты  
верхом на летающем  
драконе.

Обуздай  
мистическую силу  
Кровавых  
Элифов.

Достигни 70-го уровня  
и открой для себя мир новых  
возможностей.

ТЕБЯ ЖДЕТ  
НОВЫЙ,  
НЕЗНАКОМЫЙ  
МИР!

Высвободи  
дровавшую светом  
мощь Дрепесек.



январь 2007

Оформи предварительный заказ на сайте [www.softclub.ru](http://www.softclub.ru), и ты гарантированно сможешь  
купить игру в день российской премьеры и получишь в подарок сувенир от Blizzard!



I  
МЕСТО

# ASSASSIN'S CREED

ДАТА ВЫХОДА:  
2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:  
[assassinscreed.uk.ubi.com](http://assassinscreed.uk.ubi.com)

МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:  
11(35)

ПОЧЕМУ ЖДЕМ?

Гремучая смесь из *Prince of Persia* и *Tom Clancy's Splinter Cell*, да еще и на мощнейшем движке.



Главная роль в *Assassin's Creed* отводится средневековому наемному убийце Альтаиру, перенявшему лучшие черты персидского принца и Сэма Фишера. От восточного красавца Альтаиру досталась нечеловеческая ловкость: он мастерски прыгает с крыши на крышу, лихо карабкается по вертикальным стенам и шустро бежит. А знаменитый спецгент поделился с ассасином секретами бесшумной войны. Альтаир «незаметно» сворачивает врагам шеи и обрушивается на них сверху, точно рысь. Если с сюжетом все будет в порядке, из *Assassin's Creed* получится настоящий шедевр! Стоит ли удивляться тому, что *Assassin's Creed* оказался по нашей версии лучшим из всех самых желанных экшенов 2007 года? Вот только расстраивает тот факт, что точной даты релиза издатели пока не объявляют. Игра ожидается в период с апреля 2007-го по март 2008-го.

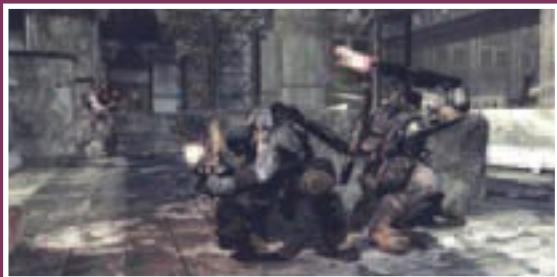
II  
МЕСТО

## GEARS OF WAR

ДАТА ВЫХОДА:  
2007 год

МАТЕРИАЛ  
В «РС ИГРАХ»:  
01(37)

ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com)



*Gears of War* уже вышла на Xbox 360 и сомневаться в ее величии не приходится. Поклонников тактики ждут командные действия, фанатов ураганных экшенов – интенсивные перестрелки. Причем линию поведения диктует ситуация. Где-то нужно таиться, где-то – мчаться во весь дух, а порой забраться в броневики и переть напролом. Ну и графика в GoW на высоте: **Unreal Engine 3** как-никак.

III  
МЕСТО

## CLIVE BARKER'S JERICHO

ДАТА ВЫХОДА:  
IV квартал 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



*Clive Barker's Jericho* – темная лошадка. О геймплее пока мало что известно, но факт участия в разработке **Клайва Баркера** (автор сценария к «Восставшему из ада») внушает оптимизм. Действие происходит в загадочном городе, где поселилось зло, которое нам и надо побороть. Для знаменитого хоррор-писателя *Jericho* – не первый опыт работы с играми. Многим памятен экшен 2002 года **Clive Barker's Undying**. Но тогда Баркер был всего лишь консультантом, а сейчас он трудится в крепкой связке с разработчиками.



Если «ужастик» от Баркера тебя не проймет, пощекочи себе нервишки свежим эпизодом **Alone in the Dark**. К сожалению, коллектив французской студии **Eden Studios** чрезвычайно скуп на информацию, поэтому ни о главных героях, ни о сюжетной завязке практически ничего не известно. Зато разработчики охотно разъясняют, как собираются превратить игру в сериал. **Alone in the Dark: Near Death Investigation** (2007) разобьют на небольшие части продолжительностью по 30–40 минут. Чтобы насладиться очередным эпизодом, игрок дол-

шают в путешествие по – ни много ни мало – самой Преисподней! Читал «Божественную комедию»? Как и в поэме Данте, главной героине предстоит пройти все круги Ада, попутно уничтожая разномастных демонов. Спрашивается, где здесь необитаемый остров и разбившийся самолет? Не путай *The Lost* с игроизацией телесериала **Lost**, известного в России под именем «Остаться в живых» – это совершенно разные проекты. Тема ада не исчерпана. Если не хочешь бороться со злом, сам стань Повелителем Тьмы.

«**Коллапс**» (2007, IV квартал) – экшен от украинской **Creoteam**, чей коллектив явно увлекся идеей **S.T.A.L.K.E.R.**. По крайней мере, сюжетная завязка вызывает ассоциации именно с этим долгострем. По сценарию «Коллапса», в Европе произошел загадочный катаклизм, оставивший после себя «аномальную зону» – оцени терминологию! В 2023 году площадь аномалии увеличилась, а из недр физического феномена полезли полчища отвратительных тварей. Наступление, впрочем, быстро захлебнулось – монстры не выжили в нормальной земной обстановке. После Первой Агрессии – так назвали всплеск активности – зону обнесли высоким забором, отрезав от цивилизации и нечисть, и нормальных людей, оказавшихся на закрытой территории (вспоминаем «13-й район»). Впрочем, изгои выжили: основали поселения и выбрали себе командиров – так называемых Лордов. В роли сына одного из лидеров ты и раскроешь, во-первых, таинственные обстоятельства смерти папаша, а во-вторых, феномен самой зоны. Кстати, еще одну порцию информации о «Коллапсе» ты найдешь на страницах материала об «ИгроМире».

Пока иные разработчики придумывают дикий мир, сотрудники **IO Interactive** продолжают вдохновляться обыкновенной земной жизнью, в основном криминальной. Однако главным героем их очередного проекта станет уже не 47-й, ставший родным после стольких эпизодов **Hitman**, а совершенно новый персонаж. Вернее, сразу два: экшен **Kane & Lynch: Dead Men** (2007 год) посвящен

The Lost. И каким ветром эту красотку в Ад занесло?



жен воспользоваться сохранениями из предыдущего. А вот финны из **Remedy Entertainment** в отличие от своих французских коллег завязку нового проекта не скрывают. Создатели дилогии **Max Payne** оставили измученного полицейского в покое и принялись терзать писателя. Главный герой «мистического триллера» **Alan Wake** (2007) – литератор по имени, как ни странно, Алан Уэйк. Уединившись в тихом американском городке, автор принимается за жуткое произведение, на страницы которого он выплескивает свои страхи. Можешь представить себе состояние несчастного, когда выясняется, что все, о чем он пишет, реально существует? Впрочем, в прошлом номере мы уже рассказывали о злоключениях Алана: рекомендуем ознакомиться со статьей. Вообще мистических экшенов в 2007-м будет предостаточно. Вот еще один из них – проект **The Lost** (2007), несколько лет назад затерявшийся в недрах **Crave Entertainment**, но впоследствии обретший новых издателя и разработчика. Нас пригла-

Экшен **Overlord** (2007, III квартал) оживит памятный еще по **Dungeon Keeper** лозунг: «Поступай правильно – будь плохим!». В шкуре темного владыки ты сможешь навести шороху в процветающем волшебном королевстве. Яркие цветочки, добрые феи, бесстрашные герои – сожги все дотла! Ценители научной фантастики внакладе тоже не останутся. Для них готовится целый

«Коллапс». Отправить в воздух одинокого противника для главгероя – не проблема. Он и с тремя негодьями легко управится!







**Stranglehold.** Радикальный, но действенный способ борьбы с нелегальными залами игровых автоматов.

беспринципному наемнику и сумасшедшему убийце. Сладкой парочке удалось смыться по дороге к месту казни. Кстати, прочитать об этом инциденте можно в одной из газет, мелькавших на экране в **Hitman: Blood Money**. О том, что произошло дальше, ты можешь узнать из превью, опубликованном в прошлом номере. Бандитским разборкам посвящена и **Stranglehold** (2007, I квартал), над которой корпят создатели **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** из чикагской студии **Midway**. Правда, куда больший интерес представляет не команда разработчиков, а пара экспертов, привлеченных к проекту. Это знаменитый режиссер **Джон Ву** (John Woo), а также актер и каскадер в одном лице **Чоу Юн-Фат** (Chow Yun-Fat). Оба прославились после проката трюкового боевика «Круто сваренные» (*Hard Boiled*). Игру собираются выдержать в традициях фильма, а значит, нас ждут эффектные



**Kane & Lynch.** Путь психопата и подонка-наемника усеян трупами...

потасовки и зрелищные перестрелки. Проект строится на движке **Unreal Engine 3**, что гарантирует не только красоту, но и великолепную интерактивность окружения. В центре внимания – борьба матерого полицейского с негодяями, похитившими его бывшую жену (она же внучка

главаря преступной группировки). Будет интересно посмотреть, как бравый коп выпутается из мафиозных разборок. Во всех вышеописанных экшенах не хватает... ну, разве что... пиратской романтики, и «**Акелла**» готова восполнить пробел. Компания, уже не раз отправлявшая нас в Карибский бассейн, сулит новые морские путешествия, на этот раз в шкуре капитана Блада. Любители приключенческой литературы уже наверняка догадались, что «**Одиссея капитана Блада**» (2007, II квартал) создается по мотивам романов **Рафаэля**



«Одиссея капитана Блада». Авторы проекта обещают потасовки не хуже чем в **LoTR: The Return of the King**!

**Сабатини.** Суть действия покажется знакомой всем поклонникам «Пиратов Карибского моря». Мы вновь будем рубить врагов на суше и участвовать в морских сражениях, управляя парусниками. О «фирменных» пиратских abordжах тоже забывать не стоит. Правда, «Одиссея» поделена на миссии, поэтому в любой момент покинуть берег и уплыть куда глаза глядят теперь не удастся. А вообще упор делается на аркадные схватки с многочисленными врагами. Герой обучен использовать различное оружие (сабли, пистолеты и даже бомбы), а также применять всевозможные комбо (за удачно проведенную серию ударов он вознаграждается очками умений). На десерт самое сладкое – грудастая брюнетка Лара Крофт. Издательство **Eidos** решило с помпой отметить десятилетие сериала и анонсировало **Tomb Raider 10th Anniversary Edition** (2007, II квартал). В своеобразный римейк самой первой части **Tomb Raider** войдут не только уровни из памятного эпизода, но и новые лабиринты.



I  
МЕСТО

## HELLGATE: LONDON

ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2007 годаИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.hellgatelondon.com](http://www.hellgatelondon.com)МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:  
07(19), 01(25)ПОЧЕМУ ЖДЕМ?  
Новаторская Action/  
RPG от создателей  
Diablo обязательно  
станет хитом. Это и ежу  
понятно!

О **Hellgate: London** мы писали еще в «Ожиданиях 2006», посвятили ей ключевой материал четвертого номера за этот год и разместили на обложке «РС ИГР», а Билл Ропер и Ко как будто издеваются – раньше весны 2007-го игра не появится на прилавках магазинов. Поговаривали, что исходники Hellgate спер китайский хакер и пытался сбить через интернет, но разработчики предпочли не комментировать эти слухи. Тем не менее, Action/RPG, в которой ты будешь сражаться в разрушенном Лондоне с исчадиями ада, уверенно движется к релизу. На **E3** показывали вполне игральную демо-версию и представляли персонажей – тамплиера (воин, умело обращающийся с футуристическим оружием) и кабалиста (специалист по темной магии). А на днях всемогущая **Electronic Arts** согласилась распространять игру через свою дистрибьюторскую сеть в Европе и США. Ропер собирается захватить весь мир!

II  
МЕСТОSACRED 2:  
FALLEN ANGELДАТА  
ВЫХОДА:  
Октябрь 2007 годаИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.sacred2.com](http://www.sacred2.com)

Полтора миллиона проданных копий **Sacred** и **Sacred Underworld** – результат выдающийся и красноречиво говорящий о качестве игры. Дьябломаны ревниво относятся к подражателям их любимца. Но творение немцев из **Ascaron** фанатам приглянулось. О сиквеле разработчики задумались давно, но пока не мычат, не телятся. За последний год появилась лишь одна значимая новость, посвященная **Sacred 2: Fallen Angel**: по заверениям аскароновцев, игра выйдет в октябре 2007-го.

III  
МЕСТОTITAN QUEST:  
IMMORTAL THRONEДАТА  
ВЫХОДА:  
I квартал 2007 годаИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
[titanquestgame.com](http://titanquestgame.com)

На безрыбье, как говорится, и рак щука! Когда толковых проектов кот наплакал, невольно начинаешь обращать внимание на адд-оны. Оригинальный **Titan Quest** звезд с неба не хватал, зато был красив и сбалансирован. В расширении **Immortal Throne** поклонников ждут 10–15 часов геймплея, около двух десятков новых монстров, порядка 30 квестов, а также линейка умений Dream Mastery, которая добавит восемь дополнительных классов персонажей.

Конкуренцию трем фаворитам может составить «темная лошадка» **Elveon** (2007, II квартал). Выглядит чертяка, судя по скриншотам и роликам, претотлично. Оно и понятно: за картинку отвечают **Unreal Engine 3** и технология **SpeedTree** (она же использовалась в **Oblivion** и **Gothic 3** для создания растительности). К тому же словачские разработчики пугают нас какой-то невиданной ранее боевой системой. Но это их первый проект, а к новичкам доверия нет.

А вот авторов игры «Трудно быть богом» (2007, февраль) мы знаем, причем очень хорошо. На их счету скандально известный шутер **Kreed**, ролевая серия «Златогорье» и FPS «Восточный фронт: Неизвестная Война». Сейчас они делают ТББ – проект по мотивам произведения братьев Стругацких, взяв за технологическую основу движок от RTS «Войны Древности: Спарта». Что получится, сказать сложно: игра сыровата, но задумки у создателей интересные. Взять хотя бы лошадей: они и в бою помогут, и на взаимодействие с персонажами повлияют – в средневековом мире дворянина без боевого коня не воспринимают!

Напоследок отметим **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** (2002, II квартал). Его действие разворачивается во вселенной **Kingdom Under Fire: War of Heroes** – игры пятилетней давности, в которой RTS-баталии перемежались с блужданиями по подземельям в стиле **Diablo**. Про стратегическую часть в новой KUF можно забыть, зато экшена будет немало – каждый уровень, если авторы не врут, кишит монстрами.

ACTION/  
ROLE-  
PLAYING  
GAME



# I МЕСТО

## JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

**ДАТА ВЫХОДА:**  
январь 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[jade.bioware.com/pc](http://jade.bioware.com/pc)

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
01(37)

**ПОЧЕМУ ЖДЕМ?**  
Ролевая игра с восточными единоборствами, да еще и от BioWare!



*Jade Empire* после релиза на Xbox долго игнорировала владельцев персональных компьютеров. Все это время сотрудники **BioWare** просили писишников не терять надежду. И вот наконец официальный анонс возвестил, что в январе игра появится на нашей любимой платформе. Любопытных особенностей у *Jade Empire* масса! Это и необычный мир, похожий на Древний Китай, и философские учения, которые предстоит осваивать персонажу. Но самое главное – конечно же, боевая система. Представь себе гремучую смесь из *Knights of the Old Republic* и консольного файтинга вроде *Soul Calibur*. Герой изучит множество приемов и стилей кун-фу и в основном будет драться с монстрами при помощи собственных рук и ног. Справедливости ради отметим, что про магию разработчики не забыли. Подробности – на страницах рубрики «Обрати внимание!».

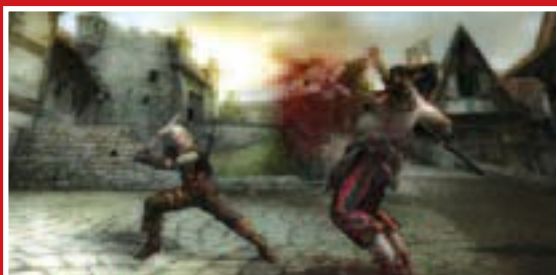
# II МЕСТО

## THE WITCHER

**ДАТА ВЫХОДА:**  
II квартал 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
01(09), 05 (17), 09 (33)



*The Witcher* – заслуженный долгожитель. Студия **CD Project** кормит нас обещаниями с 2003 года. Уж и не знаем, верить ли ее последнему заявлению выпустить игру этой весной. Хорошо хоть авторы наконец нашли издателя – **Atari**. Правда, задержка явно пошла на пользу внешнему виду игры. Да и начинка что надо: шесть боевых стилей, мощная ролевая система, занятные квесты и диалоги.

# III МЕСТО

## DRAGON AGE

**ДАТА ВЫХОДА:**  
2007 год

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[dragonage.bioware.com](http://dragonage.bioware.com)



О *Dragon Age* мы пару лет ничего не слышали. BioWare анонсировала ее на **E3 2004** и... взяла паузу. Но не стоит хоронить «истинного наследника *Baldur's Gate*». Обновленный и доработанный, он предстанет перед нами в новом году. На обещания авторы не скупятся: нам готовят «взрослый» сюжет, тактические бои в стиле BG, революционную диалоговую систему. Выделим «истории происхождения». Первые часы геймплея для каждого героя разные: развитие сюжета зависит от расы, класса, подопечного и тому подобных нюансов.



Проекты BioWare традиционно привлекают к себе внимание, но на пятки прославленным канадцам наступает молодежь. К примеру, немецкая студия **Radon Labs** трудится над **Drakensang: The Dark Eye** (2007, IV квартал). Главный плюс игры – знаменитая ролевая система **Das Schwarze Auge**, которая легла в основу сериала **Realms of Arkania**. К ней прилагается и гигантский, скрупулезно описанный мир. Бои протекают в реальном времени, но про паузу, во время которой можно раздавать приказы подопечным, авторы не

**Larian Studios** обещают доделать **Divine Divinity 2** (2007). Правда, ее до сих пор даже официально не анонсировали. В наших руках лишь несколько скриншотов, демонстрирующих красоты нового движка. А вот у **Fable 2** (2007) даже картинок нет. Но это не мешает авторам хвалиться идеями. Действие продолжения развернется спустя 500 лет после событий первой серии. Течение времени отныне сказывается на окружающих. Мы сможем посадить желудь и увидеть, как из него вырастет могучий дуб. Даже маленькое по-

ной недвижимости: можно приобрести замок и даже стать владельцем подземелья. Наконец, ассортимент оружия пополнится пистолетами и ружьями! Но самое ожидаемое продолжение – это **Fallout 3** (2007). Однако сотрудники **Bethesda** не горят желанием делиться подробностями и показывать скриншоты. Хотя за графику точно не стоит беспокоиться: авторы используют движок **Oblivion**. Вместо привычной изометрии нас ожидает вид от первого лица (как в TES4). Пошаговые бои, похоже, отправятся к праотцам и уступят место экшену. Простят ли фанаты такое кощунство? Небольшим утешением им послужит лишь то, что авторы ориентируются на рейтинг "Mature", а не "Teen". Напоследок приятное известие: из достоверных источников стало известно, что новый фантастический блокбастер **Mass Effect** (2007) от BioWare портируют на PC! Игра заслуживает отдельной статьи, но мы пока остановимся лишь на завязке. Каждые 50.000 лет некая галактика подвергается атаке безжалостных машин, которые уничтожают все живое. Став командиром одного из космических крейсеров, ты возглавишь элитный отряд звездного спецназа и спасешь миллионы планет от надвигающейся угрозы. Как и в **KotOR**, ты побываешь в необычных мирах, познакомишься с их обитателями и соберешь приличную коллекцию бластеров и плазменных ружей. Интересно, что можно не только развивать персонажа, но и совершенствовать технику, например, джип, на котором тебе доведется колесить по поверхности планет. Будь уверен: к теме **Mass Effect** мы еще вернемся.

**Divine Divinity 2.** Год назад авторы выпустили несколько скриншотов и затихли. Ждем анонса.



забыли. С диалогами тоже все в порядке. Объем – более тысячи страниц печатного текста. Не останутся в накладе и любители приключений в стиле **Gothic** или **Oblivion**. Им, скорее всего, придется по душе **Two Worlds** (2007, 7 марта) от польской **Reality Pump**. Первое, что бросается в глаза, – графика. «Два мира» могут запросто потягаться с **Oblivion** за титул самой красивой ролевой игры. К тому же стилистика здесь весьма мрачная. И это восхитительно! А вот о **The Lord of the Rings: The White Council** пока нечего толком рассказать. Представители EA сулят огромный мир, но предпочитают не распространяться насчет всего остального. Одно скажем с уверенностью: поклонники творчества **Толкиена** будут в восторге. Многие наверняка мечтают побывать в Средиземье за восемьдесят лет до начала Войны за кольцо. Причем играть можно будет не только за доброго, но и за злого героя – предшественника Сарумана и Саурона. Ждем в 2007-м и большой урожай сиквелов. Бельгийцы из

селение со временем может превратиться в деревню, а потом и в богатый город. Герой волен обзавестись детьми. Отпрыски будут боготворить своего отца (или мать) вне зависимости от совершенных им (ею) добрых или злых дел. Да еще и постараются подражать родителю. К примеру, сын негодяя обязательно наколет себе несколько татуировок и отмутузит соседских увальней. Что еще? Расширится список доступ-

**Two Worlds.** В игре можно не только ездить верхом, но и сражаться, сидя в седле.





I  
МЕСТО

# WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

**ДАТА ВЫХОДА:**  
16 января 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.worldofwarcraft.com/  
burningcrusade](http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade)

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
07(31)

**ПОЧЕМУ ЖДЕМ?**  
Дополнение для самой популярной MMORPG – и этим все сказано.



Выпуская адд-он к самой хитовой MMORPG последнего времени, **Blizzard** хочет убить двух зайцев сразу: подкормить пользователей нововведениями, а также усовершенствовать игровую механику оригинала. Из основного: появятся две дополнительные расы (у Орды – Кровавые Эльфы, у Альянса – монструозные Дренэи) и парочка профессий (шаман и паладин), мир расширится за счет новых территорий, а ограничение по уровню достигнет отметки «70». Система PvP претерпит множественные изменения: например, «рейтинговая лестница» исчезнет как класс, а очки «славы» можно будет тратить на всякие бонусы. Blizzard всегда выдавала только отличные игры (и дополнения к ним), и мы полагаем, что **Burning Crusade** исключением не станет. Приятный факт: в преддверии выхода адд-она рекомендованная розничная цена на оригинал снижена до каких-то \$19.99!

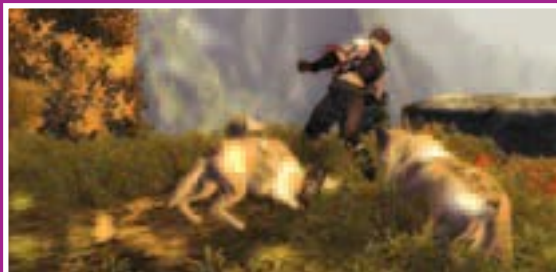
II  
МЕСТО

## AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

**ДАТА ВЫХОДА:**  
Апрель 2007 года

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:** 03(27)

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.ageofconan.com](http://www.ageofconan.com)



**Age of Conan** – первая MMORPG, официально анонсированная для **Windows Vista**. Авторы грозятся поразить нас не только лихо закрученным сюжетом, основанным на «конаниаде» Роберта Говарда, но и DirectX10-графикой, а также необычной боевой системой. А возможность строить крепости и возводить целые города (!) так и вовсе кажется фантастической. Но мы верим, **Funcom** сдюжит.

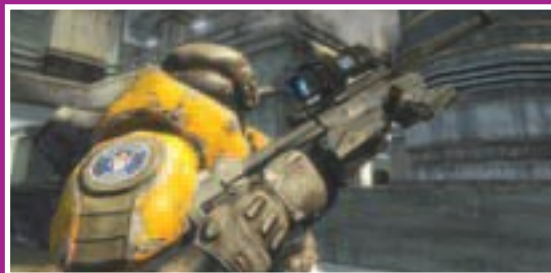
III  
МЕСТО

## HUXLEY

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.webzengames.com/Game/  
Huxley/default.asp](http://www.webzengames.com/Game/Huxley/default.asp)

**ДАТА ВЫХОДА:**  
2007 год

**МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»:**  
11(23), 08(32)



**Huxley** – продолжатель идей **Planetside**, только реализуются эти идеи на другом качественном уровне. Проект от **Webzen** должен стать по-настоящему зрелищным (используется **Unreal Engine 3**), глобальным (до 5000 тысяч игроков на сервере) и продуманным онлайн-шутером. Ураганный экшен усилят ролевыми элементами, а комплексные квесты смогут развлечь уставшего от бесконечных перестрелок геймера. Короче говоря, выход такого MMOFPS пропустить никак нельзя.



Если **WoW: Burning Crusade** – хит безоговорочный, то кандидатов на второе и третье место мы выбирали довольно долго.

**The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** вполне могла оказаться на почетном «пьедестале», но создатели чуть ли не открыто заявляют о «попсовости» своего творения. Судя по имеющейся информации, геймплей LoTR Online ничем особым не выделяется, а ставку авторы делают исключительно на «виртуализацию» вселенной Толкиена.

**Warhammer Online: Age of Reckoning** тоже метил в первую тройку, но пока о нем известно немного, да и PvP-направленность игры несколько смущает – сейчас таких проектов выше крыши.

Создатели **Vanguard: Saga of Heroes** не скупятся на обещания (инновационный интерфейс, гигантский игровой мир), и это настораживает. Конечно, в команде разработчиков полно создателей первого **EverQuest**, однако вероятность того, что они перемудрят и сделают слишком замороченную игру, довольно велика.

Похожую ситуацию мы наблюдаем и с **Tabula Rasa**. NCSoft, как известно, веников не вяжет (провальная **Auto Assault** – досадное исключение), а глава проекта Ричард Гэрриот (**Ultima Online**, первая **Lineage**, **City of Heroes**) давно с онлайн-играми на «ты». Но игра уже пять лет находится в разработке, и все это время ее здорово лихорадит. Одно только изменение тематики (с фэнтезийной на научно-фантастическую) чего стоит. Столь резкие метания наводят на невеселые мысли. Все

ли хорошо в королевстве Лорда Бритиша?

**Marvel Universe Online** курирует издательство **Marvel**, выпускающее на Западе целую охапку всевозможных комиксов. Должно получиться что-то вроде **City of Heroes** – благо разработчики те же самые. Захотят ли россияне примерить на себя облик Человека-паука или Халка? Большой вопрос, все-таки в России рисованные истории не так популярны.

«**Titan Quest** повстречала **Guild Wars**» – так можно охарактеризовать **Gods and Heroes: Rome Rising**. С первой ее роднит те-

нас ждут сотни квестов, бои на суше и на море. «**Акелла Онлайн**» запустит русские серверы и издаст игру на территории стран СНГ.

Отечественная MMORPG «**Сфера 2**» обещает стать лучше оригинала по всем параметрам: в игре даже появится стратегическая часть (геймеры смогут покорять новые территории, захватывать ресурсы), арсенал пополнится огнестрельным оружием, а графику подтянут до уровня мировых стандартов. Ничего сногшибательного, но главный плюс российской разработки – в ее доступности.

Gods and Heroes. Модели женских персонажей авторам определенно удалось!



матика древнего мира, со второй – многие элементы геймплея, например, возможность формировать команду (до 8-ми напарников), управляемых компьютером.

Российское название **Pirates of the Burning Sea** – «**Корсары Онлайн**» – хорошо отражает суть этого проекта:

Warhammer Online. Обнадеживает, что за проект отвечают разработчики Dark Age of Camelot.





I МЕСТО

# COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ДАТА ВЫХОДА:  
2007 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp](http://www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp)

МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»: 8(32)

## ПОЧЕМУ ЖДЕМ?

Для фанатов RTS третья часть **Command & Conquer** – все равно что продолжение «Терминатора» для киноманов. Такие творения становятся хитами еще до появления в продаже.



Возвращение серии **Command & Conquer** можно воспринимать по-разному. При нынешней конкуренции в жанре одно громкое имя погоды не делает. На подходе отечественный **Maelstrom** – не менее амбициозный проект, а также **Supreme Commander** и **World in Conflict**. Впрочем, концепция последнего более приближена к реальности. А сколько еще планируется крепких как гвоздь середнячков, которые обязательно подпортят фаворитам кровь! Бить конкурентов детище EA будет привычным оружием. Обещаны классический сюжет о противостоянии братства NOD и GDI, лысый злодей Кейн, а также сбалансированный сетевой режим. Кроме того, ты сможешь не только наблюдать за поединками других игроков, но и комментировать их в онлайн. Насколько это будет интересно современным стратегам, сказать трудно. Едва ли они знакомы с классическими хитами от **Westwood**. Но C&C ждут, и это неоспоримый факт.

II МЕСТО

# MAELSTROM

ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2007 года

<http://kdvgames.com/maelstrom/>

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»: 6(30)



Самую необычную RTS 2007 года разрабатывают наши соотечественники из **KDV Games**. Напиши мы подобное несколько лет назад, нас сочли бы за сумасшедших. Сейчас громкие эпитеты воспринимаются спокойно. В этом нет ничего удивительно, ведь у **Maelstrom** есть замечательный графический движок **Vista**, отлично работающий с водой и позволяющий менять ландшафт по-своему. А также боевая система с популярной технологией Direct Control (прямое управление юнитами).

III МЕСТО

# DISCIPLES III: РЕНЕССАНС

ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2007 года

МАТЕРИАЛ В «РС ИГРАХ»: 6(30)

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:  
[www.disciples3.ru](http://www.disciples3.ru)



После успеха **Heroes V** вера в успех пошаговых стратегий, сделанных in Russia, достигла немыслимых высот. Даже **Disciples III**, представительница не самой удачной серии, воспринимается как откровение. Впрочем, выглядит чертовка здорово. Студия **.dat** скрупулезно отрисовывает каждого монстра. С анимацией тоже полный порядок. Но сравнивать D3 с «Героями» не будем. Рано еще сравнивать. Вот подоспел релиз, тогда и поглядим, кто кого.



Помимо трех облюбленных нами RTS в нынешнем году выйдут несколько совершенно не похожих друг на друга проектов, которые наверняка и конкурировать между собой не будут. Разве что чуть-чуть – и тотчас займут положенную нишу. Во-первых, это **Battlestations: Midway**. Порой нам кажется, точнее, мы почти уверены, что в венгерском отделении **Eidos** все разом слетели с катушек. Разрабатывать взаправдашнюю – без малейшего намека на попсу – военно-морскую стратегию в наше время могут только сумасшедшие венгры. Причем это не просто RTS, а нечто совсем иное, доселе невиданное. Представь, ты будешь не только раздавать приказы юнитам, но лично ими управлять. Причем не кораблями или самолетами целиком, а членами экипажа – стрелками, штурманами, капитанами. Если авторы сдержат обещания и сделают играбельный проект, мы тотчас сбреем усы тренеру ЦСКА Валерию Газаеву. Своих, увы, нет. Еще один чертик в табакерке – **The Settlers 6**. Об игре пока ничего толком не известно. Только короткий видеоролик страшает зрителей крошечными домиками, сельчанами и живописным лесом. Красиво, спору нет. И главное, без единого намека на бездарное фэнтези **Heritage of Kings**. Словом, есть на что надеяться. Столь же отчаянно мы верим в **Supreme Commander**. Шутка ли, ее разрабатывает сам **Крис Тейлор** (Chris Taylor), создатель первой трехмерной стратегии **Total Annihilation**. На днях игра вступила в стадию открытого бета-тестирования. Мы

обязательно примем в нем участие и поделимся впечатлениями с тобой. Ищи подробный отчет в ближайших номерах.

«**Европа III**» (она же **Europa Universalis III**) едва ли можно причислить к проектам массового потребления. Эта стратегия – настоящий подарок поклонникам изысканного тактического действия. Глобальная карта, 250 государств, множество знаменитых людей, таких как Моцарт, Ньютон, Декарт, а также более 4000 монархов, живших в пери-

в геймплей второй части дополнение не принесет. Одиннадцать свежих карт, интересная история об очередной катастрофе в мире Ио (на этот раз ослабели порталы, соединяющие различные континенты) – вот, пожалуй, и все. Впрочем, ничего другого фанаты и не ждут. Адд-он все-таки. Про **Galactic Civilizations II: Dark Avatar** ты мог прочесть в предыдущем номере Правильного. Но с тех пор мы кое-что разузнали. Участники

World in Conflict. Если уж русские мочат американцев, то делают это красиво, с размахом.



од с 1453 по 1789 гг. Передать размах грядущего творения **Paradox** одними лишь цифрами нельзя. В него надо поиграть. Сделать это можно будет уже в конце января.

О **SpellForce II: Dragon Storm** мы знаем практически все. Ничего кардинально нового

бета-тестирования (чтобы в нем поучаствовать, нужно сделать предзаказ адд-она) жалуются на одно из новшеств. Дело в том, что глобальные события порой не лучшим образом влияют на геймплей. Например, страшная болезнь может на первых порах игры уничтожить все цивилизации разом. А спастись от нее не получится. На разработку вакцины уйдет не один ход. Надеемся, авторы возьмут замечания на карандаш. В довершение хочется отметить **World in Conflict**. EA показывала ее на «ИгроМире». Если не касаться графики и прочей малополезной для подлинного стратега мишуры, то WiC прежде всего интересна мультиплеером. Кооперативный режим позволяет нескольким игрокам, управляющим одной армией, распределять между собой обязанности. Например, один отвечает за оборону, другой организует наступление.

Обилие мелких деталей в Settlers 6 говорит о многом. Например, о том, что наибольшее внимание авторы уделяют строительству города, а не схваткам.





I МЕСТО

# UFO: EXTRATERRESTRIALS

**ДАТА ВЫХОДА:**  
Февраль 2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.ufo-extraterrestrials.com](http://www.ufo-extraterrestrials.com)

**ПОЧЕМУ ЖДЕМ?**  
Ждем толковое продолжение X-COM с незапамятных времен, а воз и ныне там. Надеемся, на этот раз подфартит!



В проекте от чешской студии **Chaos Concept** «сконцентрированы» все наши мечты о возрождении **UFO** (она же X-COM; игры серии выходили в Европе и США под разными названиями). Всяческих UFO в 2007-м появится минимум три штуки, но именно **Extraterrestrials** необычайно близка по духу к творениям братьев **Голлопов** (Julian & Nick Gollor): по задумке разработчиков она является ничем иным как трехмерным римейком самой первой **X-COM: UFO Defense**. Все, чем наслаждались поклонники тактических игр в 1994 году, на месте: глобальные научные исследования, строительство базы, создание новых видов оружия и техники, препарирование инопланетян и, конечно, пошаговые тактические бои на местах высадки чужих. Только движок у игры трехмерный, правда, весьма архаичный. Но мы ведь и не собираемся красотою любоваться, а хотим лишь вкусить пищи для ума, не так ли?

II МЕСТО

7.62

**ДАТА ВЫХОДА:**  
2007 год

**ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.apeiron-games.ru](http://www.apeiron-games.ru)

Что еще кроме X-COM почитают тактические гении? Правильно: **Jagged Alliance**. Парни из отственной студии «Апейрон» в 2005 году представили российской публике «**Бригаду E5: Новый Альянс**», которая и поныне является лучшим последователем «Джа». Авторы отказались от пошагового режима (события происходят в реальном времени с тактической паузой), зато в остальном следовали курсу любимого проекта, не забывая о новациях. Недавно анонсированная **7.62** – не что иное, как сиквел E5 с изрядно похорошевшей графикой и переделанным интерфейсом. Подробности – в материале про «ИгроМир».

III МЕСТО

## ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ

**ДАТА ВЫХОДА:**  
I квартал 2007 года

**МАТЕРИАЛ  
В «РС ИГРАХ»:**  
09(33), 10(34)

За странным названием «**ДЖАЗ: Работа по найму**» скрывается игра, ранее известная как **Jagged Alliance 3D**. Долгое время студия **MiST land** по контракту со **Strategy First**, владельцем прав на знаменитую тактическую серию, ваяла римейк второй части JA. Но в сентябре этого года руководство SF отозвала лицензию на создание игры у **GFI Russia** (бывшей **MiST land**). Однако многострадальный и многообещающий проект не был закрыт: его слегка подправят, дабы избежать пересечений с JA, и выпустят в России под новым именем.

Жанр тактических игр сейчас переживает далеко не лучшие времена. По этой причине в поле нашего зрения попадают даже любительские проекты, такие как **UFO: Alien Invasion** (2007 год). Это очередной римейк X-COM: UFO Defense на давным-давно устаревшем, зато абсолютно бесплатном движке **Quake 2**. Авторы, как и полагается любителям, куда не торопятся: сейчас можно скачать демку игры с <http://sourceforge.net/projects/ufoai>, а в 2007 году выйдет финальная версия. Или не выйдет... Поклонникам **UFO: Aftermath** и **UFO: Aftershock** стоит пометить в своем календаре 23 февраля. В День Защитника Отечества выйдет продолжение серии – **UFO: Afterlight**. Революционными переменами тут и не пахнет: как и раньше, отстраиваем базу, проводим исследования, вооружаем наемников и отправляем их на битву с пришельцами. И все это в режиме реального времени с возможностью активации тактической паузы. Вот только события теперь будут происходить не на Земле, а на Марсе. Закрывает наш список варгейм «**Обитаемый Остров: Послесловие**» (I квартал 2007 года) от студии с говорящим названием **Wargaming.net**. В профессионализме авторов сомневаться не приходится: создатели великолепной серии **Massive Assault** в лужу точно не сядут. Статью про «Послесловие» ты можешь найти в рубрике «Обрати внимание!».

**P.S.** По сведениям из надежных источников, в скором времени состоится анонс полноценной третьей части **Jagged Alliance**, которая разрабатывается опять же в России. Следи за новостями!



I  
МЕСТО

## HEAVY RAIN

ДАТА ВЫХОДА:  
2007 годИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
quanticdream.comПОЧЕМУ ЖДЕМ?  
Новый проект от авторов  
*Fahrenheit!* Стоит ли еще  
что-то говорить?

Выход *Fahrenheit* стал одним из самых ярких событий 2005 года. Как это ни удивительно, игра достаточно специфичного жанра понравилась огромной аудитории. Фанаты ждут продолжения, но у ребят из **Quantic Dream** совсем другие планы. На минувшей Е3 они представили демонстрационный ролик своего нового проекта, удивив публику небывалым качеством анимации. Реалистичная артикуляция, плавные движения рук и, конечно же, текущие по лицу виртуальной актрисы слезы – в техническом плане проект, скорее всего, будет безупречен. Кроме того, в сентябре создатели провели кастинг в Париже: любой желающий мог поучаствовать в процедуре сканирования лица. Некоторым из этих счастливиц суждено подарить свою внешность второстепенным персонажам. А вот об игровом мире и сюжете пока ничего не известно. Остается лишь запастись терпением и ждать подробностей...

II  
МЕСТО

## GRAY MATTER

ДАТА ВЫХОДА:  
Октябрь  
2007 годаИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
tonuzaba.com

Имя **Джейн Джинсен** уже основательно забыто. Но самые ярые поклонники адвенчур помнят великолепный сериал *Gabriel Knight* о приключениях борца с нечистой силой. Поначалу *Gray Matter* значилась в планах **Adventure Company**, но проект заморозили. Его подобрало немецкое издательство **dtp**. На смену Габриэлю и Грэйс придет нейробиолог Дэйвид Стайлс со своей ассистенткой Самантой. Вместе им предстоит столкнуться с паранормальными явлениями. Примечательно, что внешне игра смахивает на *Syberia*: трехмерные персонажи и отрендеренные задние планы.

III  
МЕСТО

## OVERLOCKED

ДАТА ВЫХОДА:  
Апрель 2007 годаИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:  
house-of-fores.com

**House of Tales** известна двумя проектами. Если *The Mystery of the Druids* мало кому понравилась, то футуристический триллер *The Moment of Silence* завоевал популярность в нашей стране. И вот немцы готовятся удивить нас своей третьей игрой. В этот раз они собираются уделить внимание психологии насилия и жестокости. Главных героев здесь аж шестеро: врач-психиатр и его пятеро пациентов. Нам расскажут о приключениях каждого из них, а затем свяжут воедино отдельные истории. Концепция проекта отчасти напоминает старенькую адвенчур *I Have No Mouth and I Must Scream*.

Еще одна французская студия, **Lexis Numerique**, мастерит довольно любопытную экспериментальную игру *Experience 112*. Нам придется спасти девушку, оказавшуюся в плену... на научной станции. Для этого авторы предлагают подключиться к управляющему комплексу компьютера и через него воздействовать на всевозможные устройства, помогая несчастной женщине.

Не забудем и о *Simon the Sorcerer 4* – продолжении знаменитой юмористической серии. Правда, ее репутация основательно подмочена после провала третьей части. Однако торговую марку перекупили все те же немцы из **dtp** и теперь клятвенно обещают следовать заданным первыми сериями стандартам.

**Бенуа Сокаль** (Benoit Sokal), откровенно говоря, неприятно удивил нас сыроватым проектом *Paradise*. Но создатель *Syberia* спешит реабилитироваться: он задумал новую серию адвенчур о мытарствах детектива Джека Нормы. Первое его дело – убийство, которое произошло на тропическом острове. Да вот незадача, остров... тонет и совсем скоро скроется под водой. Вместе со всеми уликами! Придется поторопиться, иначе преступление останется нераскрытым.

Многие перспективные адвенчуры мы ожидали увидеть в этом году, но в последний момент дату релиза сменили на 2007 год. В первую очередь это касается перспективной разработки чешской студии **Future Games** – *Reprobates* (авторов *The Black Mirror* и «*Нибиру: Послание богов*»). Та же судьба постигла долгожданный сиквел *Runaway 2: The Dream of the Turtle*.



# RACING

## I МЕСТО TEST DRIVE UNLIMITED

**ДАТА ВЫХОДА:**  
февраль  
2007 года

**ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:**  
[www.testdriveunlimited.com](http://www.testdriveunlimited.com)

**МАТЕРИАЛ  
В «РС ИГРАХ»:** 10(34)

**ПОЧЕМУ ЖДЕМ?**  
Чуть ли не единственный  
вменяемый конкурент  
*Need for Speed*.



Непонятно, то ли в **Atari** испугались конкуренции с **Electronic Arts** и ее аркадной гонкой **Need for Speed Carbon**, то ли действительно возникли проблемы с выпуском игры на PC, но в октябре 2006-го мы **Test Drive Unlimited** так и не увидели. А счастливые обладатели Xbox 360 колесят по острову Оаху уже с начала сентября и вроде бы всем довольны. Средний балл западной прессы (по данным [gamerankings.com](http://gamerankings.com)) составляет 8.2, а игроки оценивают творение **Eden Games** в 8.1, что очень обнадеживает. Мы же «пощупать» игру сможем уже совсем скоро: мировая PC-преьера намечена на февраль. Не задержится и российский релиз: «**Акелла**» вовсю корпит над локализацией. Многие игроки, недовольные последней частью NFS, возлагают на TDU большие надежды. Что ж, небольшая встряска жанру аркадных гонок не помешает.

## II МЕСТО COLIN MCRAE: DIRT

**ДАТА ВЫХОДА:**  
2007 год

**ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:** [www.codemasters.com/dirt](http://www.codemasters.com/dirt)

Изначально проект назывался **Colin McRae Rally 07**, но **Codemasters** сменила название на **Colin McRae: Dirt** (в США – **DIRT: Colin McRae Off-Road**), стремясь подчеркнуть: а) наличие заездов по бездорожью; б) то, что игра разрабатывается на движке, не использовавшемся в других частях. Буквально на днях было объявлено имя нового моторчика. Над **Neon** в стенах **Codemasters Studios** колдуют 30 мастеров уже на протяжении полутора лет. И результат впечатляет – загляни в «Галерею» этого номера.

## III МЕСТО XPAND RALLY EXTREME

**ДАТА ВЫХОДА:**  
2007 год

**ИНФОРМАЦИЯ  
В ИНТЕРНЕТЕ:** [xtreme.xpandrally.com](http://xtreme.xpandrally.com)

**Xpand Rally** запомнилась нам в первую очередь благодаря отличной физике. **Techland** не собирается отказываться от идеи достоверных – не аркадных – гонок. В **Xpand Rally Xtreme** модель повреждений автомобиля и его поведения на дороге будет еще более правдоподобна. «Во время игры ваше сердце будет биться так, будто вы действительно несетесь по трассе», – обещают разработчики. Игра заметно прибавит и в динамике. Подробнее об XRХ мы расскажем в ближайших номерах.

Конкуренцию двум раллийным гонкам, оккупировавшим вторую и третью строчку нашего рейтинга, может составить **SEGA Rally** (в США – **SEGA Rally Revolution**). Эта игра – первый проект недавно открытой **SEGA Driving Studio**. Крупный издатель вкладывает солидные деньги, чтобы захватить лидерство в жанре. Кто знает, может быть, новая студия действительно создаст «самый реалистичный раллийный симулятор»...

Не дремлют и отечественные разработчики. На днях мы наведались в **Gaijin Entertainment** и узнали, что «**Адреналин 2: Час пик**» выйдет не раньше апреля 2007 года. Однако увиденная версия обнадеживает. Нас нечасто потчуют гонками, в основу которых положена идея тотального разрушения. К тому же, как и в первой части, нас ожидает мощный саундтрек: музыкальных композиций великое множество, а стили самые разные – от панк-рока до рэпа. У «Адреналина 2» есть все шансы на успех!

Следующий по списку – один из самых желанных проектов «**Дальнобойщики 3: Покорение Америки**». Наверное, даже разработчики не скажут с полной уверенностью, чего в третьих «Дальнобойщиках» больше – гонок или менеджмента. Но мы уверены, что, покоря Америку, за баранкой огромной машины ты проведешь немало времени: шутка ли, общая протяженность дорог в игре более 2000 километров. Насколько увлекательно колесить по виртуальной Калифорнии, ты узнаешь весной 2007 года.





Virtua Tennis 3. Наша Маша. Виртуальных теннисистов легко узнать в лицо.

В этот раздел попали игры специфические: некоторые попросту нельзя классифицировать, а какие-то из них являются единственными выдающимися представителями в своем довольно узком жанре.

Возьмем, к примеру, **Spore** (2007, III квартал) – детище неумолимого экспериментатора **Уилла Райта** (Will Wright).

По мнению знаменитого дизайнера, эволюция и развитие цивилизации – процесс многогранный, и ежели воплощать его в игре, то одним-двумя жанрами не обойтись. В проекте м-ра Райта чего только не понамышано: нашлось место и аркадной забаве вроде **Pac-Man'a**, и мордобитию, как в **Diablo**, и даже глобальной стратегии (тут уместно вспомнить **Civilization** и **Master of Orion**). Чтобы связать все это воедино, потребуется немало времени, и мы не удивимся, если выход игры перенесут на 2008 год. Ведь пока Уилл смог похвастаться только редактором существ, который произвел фурор на августовской **Games Convention**.

«**Легенда о рыцаре**» (2007) тоже не желает вписываться в стандартные рамки. Авторы пред-

почитают именовать свое творение рыцарской сагой. А продюсер проекта **Сергей Герасев** и вовсе заявляет, что это скорее JRPG, чем клон «**Героев**», как думают многие геймеры, взглянув на скриншоты. Анимешным стилем здесь и не пахнет, но по структуре геймплея «**Легенда**» близка к японским «ролевкам». Тактические битвы, действительно похожие на те, что были в **Heroes of Might and Magic III**, – это всего лишь треть игры. Остальное – приключенческая часть, опирающаяся на сильный сценарий (за него отвечают три именитых писателя-фантаста). Другие подробности – в материале про «**ИгроМир**».

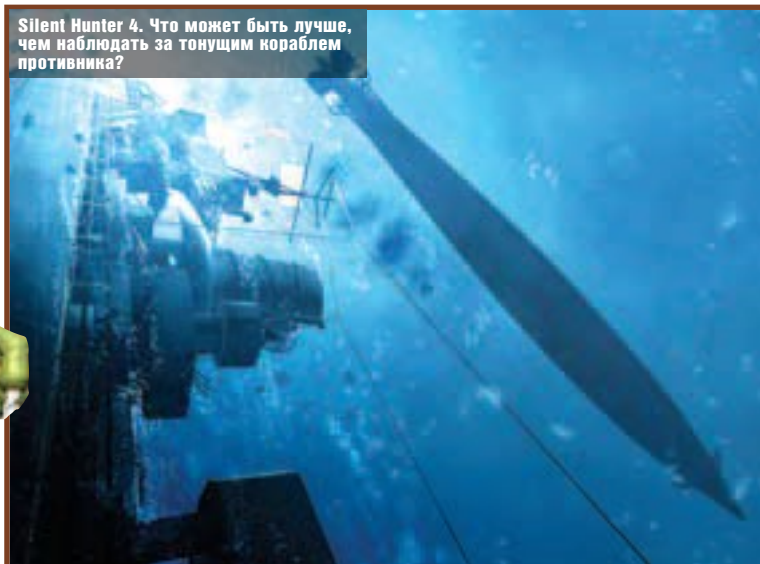
**SimCity 5** (2007) – уже вторая игра Уилла Райта в нашем списке. Правда, в отличие от **Spore** с ней все понятно – это градостроительный симулятор. Слухи о пятой части **SimCity** бродили в сети еще год назад, но до сих пор проект официально не анонсирован. Однако для беспокойства нет причин: на недав-

ней пресс-конференции боссы **Electronic Arts** сообщили, что разработка **SimCity 5** и – внимание! – **The Sims 3** (2008) идет полным ходом.

Писать в рамках этого материала об ожидаемых спортивных симуляторах мы не решились: всяческие **FIFA**, **NBA** и **NHL** только-только вышли, а о следующих частях ничего не известно. Отдельно отметим лишь **Virtua Tennis 3** (2007, весна), который появится на PC и на приставках нового поколения. Тут тебе и «фотореалистичная графика» (цитата, но картинка и вправду хороша), и полный набор знаменитостей – от Роджера Федерера и Марины Шараповой до восходящих звезд вроде Николь Пайдисовой и десять встроенных мини-игр.

**Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific** (2007, весна) – можно сказать, единственный в своем роде проект. Симуляторов подводных лодок всегда было немного, а в 2007 году, кроме SH4, вообще ничего не ожидается.

По сравнению с третьей частью изменится театр военных действий: будучи капитаном американской подлодки, игрок должен устроить взбучку японцам в водах Тихого океана. А вот идея динамической кампании и «живого» мира получила развитие: события идут своим чередом, не подчиняясь какому-то заранее прописанному сценарию, а задания выдаются в соответствии с обстановкой на фронте. Причем приказы командования можно игнорировать и действовать на свой страх и риск, но без хорошей добычи лучше в этом случае не возвращаться!..



Silent Hunter 4. Что может быть лучше, чем наблюдать за тонущим кораблем противника?



## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



**Ян Ливингстон,**  
директор **Eidos Interactive**  
по подбору проектов

Разумеется, серия **Tomb Raider** будет продолжена – кто бы сомневался?! Лара Крофт в играх – то же самое, что Джеймс Бонд в кино. Фильмы про агента 007 выходят уже 40 лет, экшены о расхитительнице гробниц – только 10. В 2007 году появится юбилейная игра – **Tomb Raider: Anniversary**. **Tomb Raider 8** тоже находится в разработке (ее делает **Crystal Dynamics**), но сейчас об этом говорить нельзя...



■ «Спарта» – это наше все.

В первый день зимы прошла презентация ожидаемой многими RTS «**Войны древности: Спарта**», посвященной знаменитым Греко-персидским войнам (V век до н.э.). На мероприятии помимо ряженных спартанцев были замечены и разработчики, отчитавшиеся о проделанной работе. Приятно, что в России игра поступит в продажу как минимум на месяц раньше, чем в западных странах. К моменту выхода журнала «Спарта» уже появится в магазинах. Если не будешь щелкать клювом, успеешь сделать себе подарок на Новый год.

14

процентов дохода компании **NCsoft** приносит онлайн ролевая игра **Guild Wars**

## RELIC РАЗРАБАТЫВАЕТ MMORPG?



■ Warhammer 40.000 может перебраться в онлайн.



■ Намек из Dark Crusade обрел неожиданный смысл.

В прошлом номере мы писали о том, что фэнов **Warhammer 40.000: Dawn of War** ждет адд-он, а то и полноценный сиквел полюбившейся стратегии. На это намекал сам разработчик, студия **Relic Entertainment**. В финальном ролике дополнения **Dark Crusade** были показаны две новые планеты, затем экран гас, и появлялась надпись: «2007». За прошедший месяц ситуация не прояснилась, а еще сильнее запуталась. Если верить разделу вакансий на сай-



■ Company of Heroes укрепила репутацию Relic.

те издательства **THQ**, которое купило Relic в 2004 году за смешные 10 миллионов долларов, талантливая студия решила попробовать себя в новом жанре. Авторы **Dawn of War** и **Company of Heroes** ищут главного дизайнера для участия в создании неанонсированной RPG, а также главного дизайнера в отделе Relic, занимающийся онлайн-играми (мы даже не знали, что он существует!). Требования к кандидатам: стаж в индустрии – не меньше четырех лет и наличие коммерчески успешных проектов в портфолио. Непонятно, то ли Relic собралась делать MMORPG, то ли будет вести разработку сразу двух игр: ролевой и онлайн-овой. Ходят упорные слухи, что THQ заказала ребятам **Warhammer 40.000 Online**. В издательстве отказываются комментировать слухи, отвечая только: «Будьте терпеливы, дождитесь официального анонса».

## FIREGLOW ИДЕТ НА ЗАПАД



■ Fireglow делает MMORTS во вселенной Stranger.

Студия **Fireglow** долгое время считалась питерской компанией, потом в Германию, а последние пресс-релизы и вовсе шлет из Лондона. Вероятно, потихоньку завоевывает мир. Так или иначе, разработчик популярнейшей военно-исторической серии «**Противостояние**» (она же **Sudden Strike**) намерен добиться успеха на Западе.



■ Зиринг теперь работает на Fireglow.

Во-первых, компания стала издате-

лем. Под вывеской **Fireglow**

**Publishing** она будет публиковать и распространять игры в Европе и Северной Америке. Возглавил издательство бывший исполнительный директор **CDV Software** **Кристоф Зиринг** (Christoph Syring), в свое время раскрутивший серию **Sudden Strike**.

Во-вторых, открыты две новых студии: **Fireglow Casual Games** и **Fireglow Online Games**. Первая будет заниматься изготовлением незатейливых игр для казуалов: пасьянсов, арканоидов и прочей чепухи. Ну а **Fireglow Online Games** специализируется на онлайн-многопользовательских играх (любопытно: не RPG, а стратегий). Компания сейчас занята двумя разработками: фэн-тезийным **Stranger Online** и военным **Sudden Strike Online**.

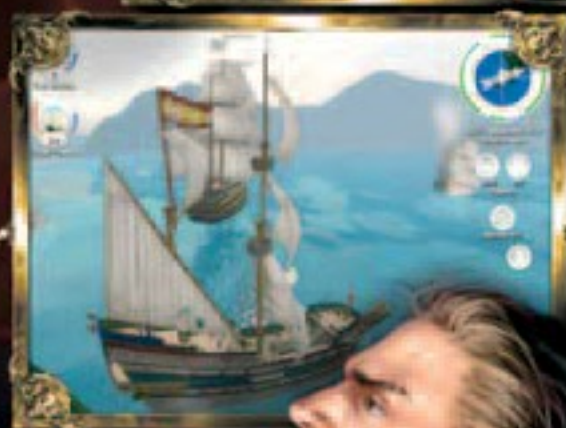


Акелла

Возвращение Легенды

# Корсары

ACTION / RPG



Нелинейность в выполнении игровых квестов:  
найдите свой путь прохождения

Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:  
выберите свой стиль игры

Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:  
прославьте свое имя в веках

Увеличенное количество городов:  
покорите их, или сотрите с лица земли



Seaword.Ru



Акелла

© 2006 ООО "Акелла", © 2006 "Seaword.Ru"  
Игра разработана на территории РФ, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
Игра с дистрибутом: www.akella.ru  
Самое лучшее: 012027-71-01, akella@akella.ru  
Нижний Новгород, 240000, ул. Ленинградская, 10  
Балтийский дом, 124030, ул. Ленинградская, 10  
Игра разработана на территории РФ, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
Игра с дистрибутом: www.akella.ru  
Самое лучшее: 012027-71-01, akella@akella.ru  
Нижний Новгород, 240000, ул. Ленинградская, 10  
Балтийский дом, 124030, ул. Ленинградская, 10  
Игра разработана на территории РФ, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.  
Игра с дистрибутом: www.akella.ru  
Самое лучшее: 012027-71-01, akella@akella.ru  
Нижний Новгород, 240000, ул. Ленинградская, 10  
Балтийский дом, 124030, ул. Ленинградская, 10





■ Эта дама — из ФБР!

Американское Федеральное бюро расследований прекратило деятельность группы, известной под названием **L2Extreme**. Команда провинилась тем, что держала серверы для незаконной (читай: бесплатной) игры в **Lineage II**. Пятьдесят тысяч геймеров пользовались услугами L2Extreme. ФБР провело рейды от Виржинии до Калифорнии и в итоге прикрыло «лавочку». В суд, правда, пока никого не потащили. Руководство издательства **NCsoft** утверждает, что деятельность L2Extreme причинила компании многомиллионный ущерб и благодарит правоохранительные органы за помощь.



■ NASA хочет как в UT 2007.

**NASA**, национальное управление США по авиации и исследованию космического пространства, сейчас занято созданием тренировочного симулятора. Разработка ведется на движке **Unreal Engine 3** (он же используется в шутерах **Gears of War** и **Unreal Tournament 2007**). Зачем NASA потребовался столь мощный инструмент? В 2020 году американцы планируют вновь побывать на Луне, а в 2035-м хотят провести первую высадку человека на Марсе. Эти и многие другие ситуации нужно проиграть заранее. Кстати, есть вероятность, что симулятор, созданный NASA, поступит и в широкую продажу.

## ХОДЯТ СЛУХИ

## COD БЕЗ ФАШИСТОВ?



■ Call of Duty 3 проехал мимо нас.



■ Некоторые еще надеются, что CoD 3 портируют на PC.

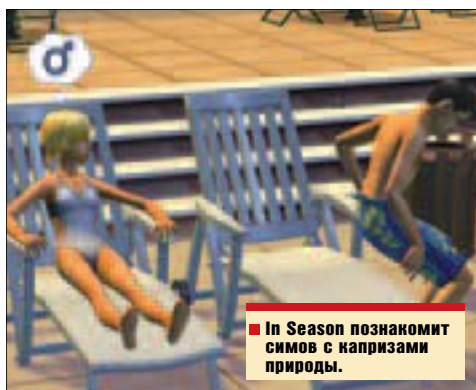
То, что издательство **Activision** не стало делать PC-версию шутера **Call of Duty 3**, грустно и даже нелепо. Все-таки серия родилась именно на персоналке, а родителей следует уважать. Ну да ладно, проехали. Пора задуматься о **Call of Duty 4**, тем более что о ней уже судачат повсюду. По слухам, CoD 4 разрабатывает студия **Infinity Ward**, создавшая первую часть серии. Эта информация не вызывает недоверия, удивляет другое: говорят, действие нового проекта разворачивается в наши дни! Современное оружие и бронетехника сменяют винтовки M-16 и легендарных «Тигров». Неназванные источники умалчивают об особенностях геймплея, однако



уверяют, что теперь противнику можно отстрелить хоть ухо, хоть нос. Обещают, мультиплеер будет поддерживать до 54 игроков! И самое главное — **Call of Duty 4** выйдет не только на консолях, но и на PC.

Пресс-служба **Activision** не удосужилась прокомментировать слухи. Нам же они кажутся относительно правдоподобными, ведь Вторая мировая надоела геймерам до чертиков! С другой стороны, года полтора назад «надежные информаторы» уже заявляли о «современной CoD», находящейся в разработке, однако тогда информация не подтвердилась.

## КАРАВАН ИСТОРИЙ СИМОВ



■ In Season познакомит симов с капризами природы.

Мир окончательно свихнулся на почве **The Sims**. Поклонникам самой успешной игровой серии на PC (продано свыше 40 миллионов экземпляров первой и второй частей), словно наркоманам, постоянно нужны новые дозы любимого развлечения. В издательстве **Electronic Arts** этому только рады. Недавно стало известно название очередного дополнения к **The Sims 2 — In Season**. Add-он выйдет в первой половине 2007-го и добавит в

игру времена года с разнообразными погодными условиями. Будут и снегопады, и проливные дожди, и удушливая жара. Вероятно, кому-то все это очень нужно.

По слухам, **Electronic Arts** также готовит игровое ответвление от основной серии. Называется оно **The Sims Life Stories**. Как можно догадаться из названия, нам расскажут душеспасительные истории из жизни симов. Героиней первой такой сказочки станет девушка Лаура, которая вернулась в родной город после нескольких лет отсутствия и решила начать новую жизнь. Поговаривают, **The Sims Life Stories** дружелюбна к ноутбукам — у нее упрощенный интерфейс и встроенная поддержка ICQ.



■ The Sims Life Stories посвящена житейским историям.



# ARMA

## ARMED ASSAULT

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ОПЕРАЦИИ ФЛЕШПОИНТ"

Armed Assault - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка урочней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире

idea  
GAMES

Bohemia  
Interactive



М. Восток

BLUЕ MEHA

Игры с доставкой [www.obarmas.ru](http://www.obarmas.ru)

Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@narod.ru

Оптовая продажа: Москва (495) 363-46-14, [info@obarmas.ru](mailto:info@obarmas.ru)

Ростов-на-Дону (863) 290-78-42, [akella@obarmas.ru](mailto:akella@obarmas.ru)

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

Финанс ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (лицензионное посредничество изданием "Акелла"), Санкт-Петербург ул. Маршала Голубова, д.37, телефон (812) 252-49-65



Акелла



# ЛЮДИ ГОВОРЯТ



**Билл Ропер,**  
исполнительный  
директор  
**Flagship  
Studios**

Да, издательство **Electronic Arts** стало соиздателем **Hellgate: London**. Это никак не повлияет на наши отношения с **Namco**. Роль EA – маркетинг, распространение и продажи в Европе и США. Namco же оставляет за собой азиатский рынок. Она так же, как и раньше, продолжит финансировать разработку **Hellgate: London**. «Электроники», в свою очередь, в творческий процесс не вмешиваются.



■ **NWN 2** спасет Atari?

Издательство **Atari** на протяжении нескольких лет неизменно несло убытки. Однако последний финансовый отчет внушает оптимизм – возможно, компания все-таки избежит банкротства. Впервые за долгое время зафиксирована прибыль – пусть смешная (всего 311 тысяч долларов), но прибыль! Видимо, не зря Atari, сокращая расходы, распродала большинство принадлежавших ей студий. Теперь компания делает ставку на успех **Neverwinter Nights 2** и теплый прием геймерами гоночной аркады **Test Drive Unlimited**.

25

миллионов игр  
по мотивам  
мультиков студии  
**Pixar** продала  
компания **THQ**

## SCARFACE НЕ ПОШЕЛ НА PC



■ **Burning Crusade:** в поход собираются миллионы!



■ **WoW** озолотил издателя.

Издательство **Vivendi Games** продолжает наживаться на **World of Warcraft**. Благодаря этой MMORPG только за девять месяцев прошлого года компания получила прибыль в 110 миллионов долларов – чуть ли не на двести процентов больше, чем в 2005-м. Учитывая, что число подписчиков **WoW** составляет уже 7.5 миллионов человек, доходы не удивляют. Не так давно у **Vivendi Games** возникли затруднения в Китае, где игроки жаловались на лаг и многочисленные технические проблемы во время «вылазок в Азерот». Баги раздражали геймеров, и те стали в массовом порядке покидать мир **WoW**. Компания нашла выход из ситуации, подключив новые серверы. Вместе с пере-

населенностью ушли многие баги, и спрос на игру в Китае моментально возрос. В **Vivendi Games** рассчитывают, что после релиза дополнения **The Burning Crusade** следует ждать нового всплеска популярности MMORPG и надеются скоро отпартовать о восьмимиллионном подписчике. Другим хитом издательства стал экшен **Scarface: The World Is Yours** по мотивам культовой гангстерской драмы. Минувшей осенью игра разошлась тиражом, превышающим миллион экземпляров. Любопытно: проект стал блокбастером на консолях и при этом – абсолютным провалом на PC. В США за первые недели продаж было куплено лишь 10 тысяч экземпляров!

## САМАЯ ДОРОГАЯ КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА



■ В **Bookworm Adventures** даже есть боссы!



■ 700 тысяч долларов за «книжного червя»?!

Казуальные игры становятся серьезным и весьма прибыльным бизнесом. В 2002 году в США пасьянсы и бессмысленные паззлы принесли разработчикам и издателям 228 миллионов долларов. В прошлом году эта сумма составила почти миллиард. Неудивительно, что изменилось и отношение издателей к забавам для не-геймеров. Бюджеты казуальных

проектов стремительно растут. Студия **Big Fish Games** потратила 300 тысяч долларов на игру-путеводитель **Travelogue 360: Paris**. А компания **PopCap Games** на днях выпустила самый дорогой в истории казуальный проект – **Bookworm Adventures**. Его разработка заняла два с половиной года и обошлась в 700 тысяч долларов. Вне всякого сомнения, многие «большие» шутеры и стратегии в России стоят дешевле, чем эта простенькая, но ужасно затягивающая «игра в слова». **Bookworm Adventures** поступил в продажу по довольно высокой для своего класса цене – 30 долларов, и эксперты не сомневаются: она быстро окупится. Согласно исследованиям **Information Solutions Group**, 89% казуальных геймеров – старше 30 лет, причем 72% из них – женщины.



# КУРСКАЯ ДУГА



Битва на Курской Дуге - кульминация Великой Отечественной Войны, апофеоз самоотверженного героизма и кровопролитной жестокости. Нацисты проигрывают на ключевом, Восточном, направлении: в Сталинграде повержена армия генерала Паулюса. Силы Красной Армии воодушевленно атакуют: немец бежит от Москвы. Коса нашла на камень и высекла искру грандиозного пожара. Ещё никогда стратегия в реальном времени не была так филигранно точна и послушна исторической правде. Продуманная игровая механика допускает использование всего богатства реальных стратегий и тактик на стороне СССР и фашистской Германии.

**ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА «БЛИЦКРИГ» ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ЖАНРА!**

© 2006 "Акелла". Все права защищены.



Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непосредственное издательское производство.  
 Тел. подбора: (495) 352-4812. E-mail: akella@akella.com. Игры с доставкой: www.akellast.ru.  
 Остальные города: Москва: (495) 352-4814, akella@akellast.ru. Санкт-Петербург: (812) 232-49-42, akella@akellast.ru.  
 Ростов-на-Дону: (863) 250-79-42, akella@akellast.ru. Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akellast.ru.  
 Екатеринбург: (343) 227-34-42, akella@akellast.ru.  
 Представитель на Украине: "Миллион" - www.million.com.ua.  
 Ветеран ООО "Планет Нова игра" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон: (812) 232-49-42.



Акелла





■ Четверка возвращается!

До недавнего времени издательство **Activision** владело правами на создание игр по многим комиксам компании **Marvel**. Однако ситуация меняется на глазах. По крайней мере, разрабатывать и издавать экшен по мотивам грядущего этим летом блокбастера «Фантастическая четверка 2» будет уже **Take-Two Interactive**. Игра выйдет накануне премьеры фильма. Кроме того, Take-Two создает экшен **Iron Man** (этот супергерой также придуман художниками Marvel). Впрочем, за Activision по-прежнему остаются права на разработку игр из серий **Spider-Man** и **X-Men**.

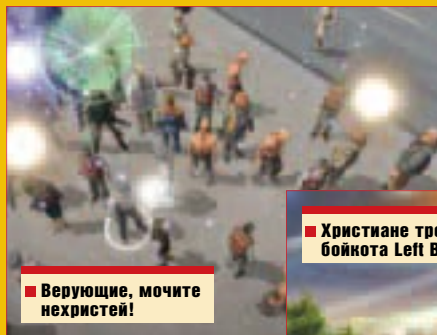


■ О, нет, снова они!!!

Студия **Telltale Games** продолжает рассказывать веселые истории о детективах Сэме и Максе. Второй эпизод приключений задумчивого пса и истеричного кролика в продаже 5 января. Называется он, если кто не в курсе, **Situation: Comedy** и предлагает геймерам еще три часа из безумной, полной загадок жизни Сэма и Макса. Telltale Games также начала производство короткометражных комедийных фильмов на движке **Sam & Max: Season 1**. Первые серии кино-проекта, главными героями которого будут, конечно же, друзья-детективы, дополнят Situation: Comedy.

## СКАНДАЛ МЕСЯЦА

# LEFT BEHIND – НА КОСТЕР!



■ Верующие, мочите нехристей!



■ Геймплей Left Behind так же ужасен, как и графика.



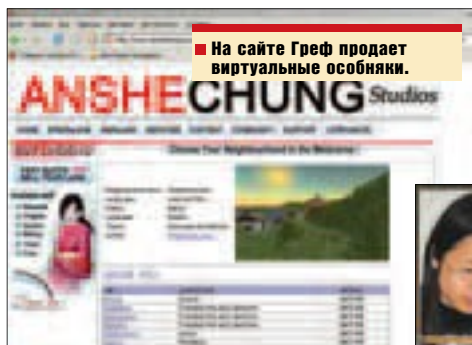
■ Христиане требуют бойкота Left Behind.

Сразу несколько христианских организаций США выступили с обращением к верующим: они попросили их ни за что не покупать стратегию **Left Behind: Eternal Forces**. Игра рассказывает о последней битве сил добра и зла после того, как Господь забрал всех праведников на Небеса. Причем во главе миротворческих сил стал Антихрист, и задача игрока – разгромить его войска. Разработчики из **Left Behind Games** уверяли, что их проект учит истинно библейским ценностям и вдобавок интересен сам по себе. Критики уже разгромили Left Behind: Eternal Forces, признав ее скучной и глупой стратегией, теперь за дело взялись христиане. Религиозные объединения призывают

бойкотировать игру и требуют у продавцов убрать ее с прилавков, поскольку она якобы пропагандирует

жестокость, нетерпимость к другим конфессиям и вдобавок полна еретических идей. Игра призывает убивать нехристиан, называет проповедников «волками в овечьих шкурах», а поп- и рок-звезд – слугами дьявола. Исполнительный директор Left Behind Games **Трой Линдон** (Troy Lyndon) так прокомментировал нападки: – Те, кто бросает камни в *Eternal Forces*, просто не играли в нее. Мы вовсе не призываем обратиться в веру или умереть! Кстати, крови и изощренного насилия в нашей стратегии тоже нет.

## УЧИЛКА СДЕЛАЛА МИЛЛИОН В ОНЛАЙНЕ



■ На сайте Греф продает виртуальные особняки.



■ У миллионерши раздвоение личности!

Учительница иностранных языков **Эйлин Греф** (Ailin Graef) стала первым человеком в истории, заработавшим миллион долларов благодаря онлайн-игре. Недавно она продала принадлежащую ей собственность в **Second Life** и обналичила деньги (по курсу 271 виртуальный доллар к 1 реальному баксу). После учительницы провела пресс-конференцию, в ходе которой поделилась секретами успеха.

Эйлин Греф действовала в Second Life как профессиональный риэлтор. Она покупала виртуальную собственность, облагораживала ландшафт, наводила порядок в особняке, если требовалось, немного перестраивала его, а затем либо сдавала в аренду, либо перепродавала. Путь к миллиону Греф начала с 10-ю долларами. Ей потребовалось 32 месяца, чтобы сколотить состояние. Женщина намерена и дальше делать деньги из воздуха. Она владеет собственностью в онлайн-играх **IMVU**, **There** и **Project Entropia**. Управлять хозяйством

в одиночку ей уже не по силам, а потому Греф открыла собственную компанию в Китае – **Anshe Chung Studios**. Двадцать пять сотрудников обустраивают купленные ею участки и дома.



RACING

Акелла

Alarm For Cobra 11 Nitro

Полицейский  
АрмагеддонСпецстрелят 11  
Кобра

Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицейский - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гонимый симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.

И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.

Новый симулятор дорожного автобезумия покажет наглядно, что есть полицейские гонки!

Alarm For Cobra 11 Nitro - удар жаркой погоней по автостраде!

Свободный асфальт городских джунглей и деревенских проселков - территория под контролем полицейских.

Каскадерские трюки на бешеных скоростях и полицейские методы.

Вой-сирен, автоматные очереди и стрелки вертолета - главный язык полицейской радиостанции.

Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел и феерических спецэффектов и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.

SYNETIC  
The Fantasy

И.И.И.И.И.

XIT ZONA

Российский провайдер и разработчик  
"COIO3", "И.И.И.И.И." и "XIT ZONA"

РЕКЛАМА



© 2006 ООО "Акелла"  
© 2006 RTL, Enterplay © 2006 Syntec  
Все авторские и исключительные права  
на территории России, СНГ и стран Балтии.  
Незаконное копирование преследуется.  
E-mail: akella@akella.com

Игры в доставку: www.akella.ru  
Оптовая продажа: Москва, (495) 663-46-14, natasya@navigator.ru  
Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@navigator.ru  
Ростов-на-Дону, (863) 290-75-42, akella@rostov.akella.ru  
Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@ns.akella.com  
Екатеринбург, (343) 267-34-42, akella@yandex.ru

Представитель на Украине "Мультистрим" - www.multistream.com.ua  
Финанс ООО "Понте Навигатора" и Санкт-Петербурга (дистрибуторское подразделение)



Акелла



ЛЮДИ  
ГОВОРЯТ



**Уильям Шаттнер**, актер, исполнитель роли капитана Кирка

Когда ко мне впервые за-  
явились парни из компа-  
нии **Bethesda Softworks**  
и предложили озвучить  
капитана Кирка в страте-  
гии **Star Trek: Legacy**,  
я отказался. И отказывал-  
ся потом на протяжении  
долгого времени. Ну не  
хотел я ничего озвучивать!  
Но эти ребята приходили  
снова и снова и просили:  
«Пожалуйста, сделайте  
это!» Их настойчивость  
тронула меня, и я сказал:  
«Ладно, покажите игру...»



■ Shadowrun заточен под Vista.

В конце января должна  
поступить в продажу новая  
операционка **Windows Vista**.  
Для геймеров, из  
всех платформ предпочи-  
тающих PC, это событие  
значит то же самое, что  
и выход **PlayStation 3**  
для консольщиков.  
Благодаря новым возмож-  
ностям «оси» и десятому  
**DirectX** компьютерные  
игры предстанут в новом,  
привлекательном свете.  
Понимают это и в компа-  
нии **Microsoft**, активно  
реализующей программу  
“**Games For Windows**”.  
Смущает только одно –  
цена «Винды»: она стоит  
от 199 до 399 баксов, в за-  
висимости от версии.

**8330**  
реплик записали  
локализаторы  
квеста  
«Бесконечное  
путешествие»

## КАЖДЫЙ ДЕВЯТЫЙ WOW-ИГРОК БОЛЕН



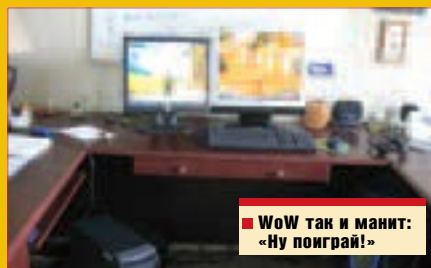
■ Применяй Guild Wars в качестве болеутоляющего.



■ Нужна ли Second Life, если у тебя есть своя жизнь?

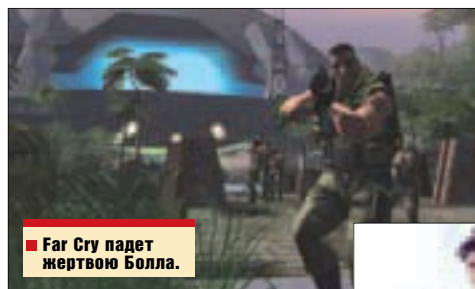
Десятки миллионов людей в мире регу-  
лярно употребляют MMORPG-наркотик.  
Причем кто-то им балуется, а кто-то  
сидит так плотно, что без посторонней  
помощи не сумеет соскочить. Примерно  
с таким заявлением недавно выступил  
профессор **Марк Гриффитс** (Mark Griffiths)  
из Ноттингемского универси-  
тета. Под его руководством были об-  
следованы 7 тысяч геймеров (средний  
возраст – 21 год). Двенадцать процен-  
тов «подопытных кроликов» оказа-  
лись «больны» сильной игровзависимостью:  
они страстно хотели провести  
еще часик-другой в MMORPG, теряли  
контроль над собой (например, забы-  
вали поесть) и игнорировали другие  
виды деятельности. Что любопытно,  
у геймеров, предпочитающих одно-  
пользовательские проекты, подобных  
проблем не наблюдалось. Гриффитс  
утверждает, что причина кроется в  
бесконечности MMORPG: нельзя замо-  
чить последнего босса, нельзя цели-

ком узнать сюжет, нельзя даже просто  
поставить игру на паузу.  
В то же время профессор Ноттингем-  
ского университета признал, что от  
электронных развлечений есть и поль-  
за. Согласно его исследованиям, игры  
улучшают реакцию и умение ориен-  
тироваться. Он также рекомендовал  
MMORPG тяжело больным – помогают  
забыться и не замечать боль. В качес-  
тве лучших «лекарств» Гриффитс ре-  
комендовал **World of Warcraft**, **Guild Wars**  
и **Second Life**.



■ WoW так и манит: «Ну поиграй!»

## БОЛЛ ВЗЯЛСЯ ЗА BLOODRAYNE 2 И FAR CRY



■ Far Cry падет жертвою Болла.



■ Вот она, новая Рэйн.

Мы уже писали, что созда-  
тели фантастического бое-  
вика **Halo** столкнулись с  
трудностями – кинокомпания-  
партнеры отказались  
финансировать съемки.  
Премьеру картины не сто-  
ит ждать раньше лета 2009  
года. Новость порадовала  
немецкого «гения» **Уве Болла** (Uwe Boll), и он с  
удвоенной энергией взялся за создание  
фильмов по мотивам популярных игр.

Начнет с **BloodRayne 2**. Главную роль  
исполнит **Натассия Мальте** (Natassia Malthe), которую ты мог видеть в **DOA: Dead Or Alive**. Действие фильма раз-  
вернется в 60-е годы XIX века на Диком  
Западе. Рэйн поручат поймать опасно-  
го вампира по прозвищу Малыш Билли.

Болл уверяет, что его картина  
навсегда спагетти-вестернами  
Серджио Леоне («За пригор-  
шню долларов») и понравится  
даже тем, кто терпеть не может  
предыдущие киноленты немец-  
кого режиссера. Чувствуем,  
грядет великий трэш.

А уже этой весной Уве будет  
снимать боевик по мотивам  
шутера **Far Cry**. Немец прочит  
на главную роль **Джейсона Стэтэма** (Jason Statham),  
звезду «Адреналина» и «Пере-  
возчика». Ну а вслед за Far  
Cry – ты не поверишь – гря-

дет ужастик **Alone in the Dark 2**. Всей  
редакции дурно...





Древний мир, великий эпос и тайны, населенный мифическими существами и могучими магиями, открывают свои двери. Как магия заклинаний, призраков, крестные схватки и выжили хитро победы. В крике, где сражаются мужчины, где над туманом не востанет небеса и божья, вы найдете то, что искала всю жизнь: забавление от истощающей местности. И тогда все улетит в Валадыне — величайшим из павших воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волк» из рода Сергея Глебова — художника Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семовой.

Игра на диске с игрой вы найдете как и группу «Алиса» на заглавную песню фильма.



ЦЕНТРАЛ  
ПАРТНЕРШИП

© 2006 Централ Партнершип

великолепный сценарий,  
повторяющий историю фильма,  
но значительно обогащенный  
и дополненный сюжетом книги

несколько альтернативных  
концовок с возможностью  
продолжить игру после  
окончания основного сюжета

уникальная боевая система,  
позволяющая игроку использовать  
целый набор специальных  
и комбинированных ударов

роскошная трехмерная графика,  
красочные спецэффекты  
и фотореалистичные  
анимации

PRIMAL  
SOFTWARE

© 2006 Primal Software



М. Восток

ХИТ ZONA

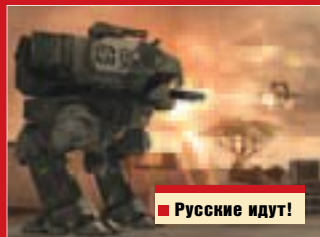
Продвижение рекламы в интернете: фильмы "М. Восток" и "Хит ZONA"

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Игровая лицензия выдана на территории России.  
Тел. подразделения: (495) 303-4012 E-mail: akella@akella.com Игры и материалы: www.akella.com  
Оптовая продажа: Москва, (495) 603-40-14, info@akella.com.ru Санкт-Петербург, (812) 253-40-63, akella@akella.com.ru  
Ростов-на-Дону, (863) 200-78-42, akella@akella.com.ru Екатеринбург, (343) 227-74-64, akella@akella.com.ru  
Представитель на Украине - Мультитрейд - www.multitrade.com.ua  
Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения)  
компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 37, тел./факс (812) 253-40-63.



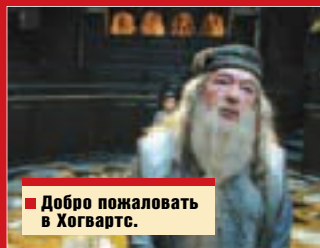
Акелла





■ Русские идут!

Сервисный оператор «Нетвил» начал сотрудничество с крупнейшим в мире игровым издательством **Electronic Arts**. Согласно подписанному договору, отечественная компания стала единственным партнером EA в России, занимающимся установкой и поддержкой официальных ранговых серверов популярного многопользовательского шутера **Battlefield 2142**. На узлах «Нетвил» действует уже 16 серверов в различных городах нашей необъятной. Наконец-то и российские геймеры получили возможность на равных с западными игроками сражаться за первое место в общемировом рейтинге. Ты принимаешь вызов?



■ Добро пожаловать в Хогвартс.

Издательство **Electronic Arts** наконец-то анонсировала экшен **Harry Potter and the Order of the Phoenix**, пятую игру в серии. Она поступит в продажу 27 июля, в тот же день, когда состоится премьера одноименного фильма. Разрабатывает проект британский филиал Electronic Arts. Отличительная черта Harry Potter and the Order of the Phoenix – это первая часть в серии, которая выйдет на консолях нового поколения. А значит, графика наконец-то станет получше. К тому же нам позволят поиграть не только за Гарри, но также за профессора Дамблдора и Сириуса Блэка.

## ХОДЯТ СЛУХИ

## GEARS OF WAR НЕ ЖДАТЬ?



■ Черт, мы хотим Gears of War!



■ История с Halo повторяется...

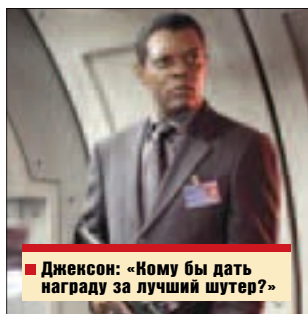


■ Говорят, Gears of War будет трилогией. Нам хотя бы первую часть!

**Gears of War**, новая игра прославленной студии **Epic Games** вышла на консоли **Xbox 360** в прошлом ноябре. Меньше чем за две недели шутер раскупил миллионным тиражом. Многие критики и геймеры назвали Gears of War лучшей игрой года. Внимание, вопрос: где анонс порта на **Windows Vista**? Задумался? Я отвечу: его нет! Более того, представители корпорации **Microsoft** прикидываются дурачками: «Разве кто-нибудь когда-либо говорил о PC-версии? Не помним такого». На самом деле, еще полтора года назад вице-президент Epic Games **Марк Рейн** (Mark Rein) заверил: несмотря на переориентацию компании на консоли нового поколения, студия будет делать ком-

пьютерные игры и, пусть с опозданием, шутер Gears of War доберется до нашей с тобой любимой персоналки. Примерно тогда же вице-президент Microsoft **Джей Оллард** (J Allard), признал: игра выйдет на двух платформах. Недавно уважаемый западный игровой журнал опубликовал фотографию выставочного стенда Microsoft, где стояли коробки Gears of War с логотипом Games of Windows. Увы, позже выяснилось: снимок обработан в фото-редакторе и, по сути, является подделкой. Похоже, Gears of War придется ждать долго. Скептики уверяют, что, как и в случае с **Halo**, PC-версия появится спустя два года – как раз когда на Xbox 360 выйдет сиквел.

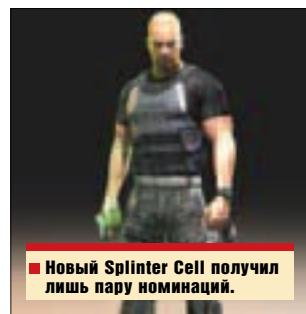
## МУЖИКИ ВЫБИРАЮТ КИБЕРКРАСОТКУ



■ Джексон: «Кому бы дать награду за лучший шутер?»

Американский телеканал для мужчин **Spike TV** четвертый год подряд вручает награды лучшим играм. Нынешняя церемония «раздачи слонов» прошла в Лос-Анджелесе в декабре. Результаты **Video Game Awards** мы сообщить не можем, поскольку на момент сдачи номера в печать

сами их не знали. Зато нам известно, что вел шоу актер **Сэмюэль Джексон** (Samuel L. Jackson). Он, кстати, делает это уже во второй раз. В 2005 году звезда «Криминального чтива» запомнился шуткой о том, что чернокожие герои доминируют только в спортивных симуляторах, и потребовал устранить несправедливость. Телезрители и критики, выбравшие достойнейших, вряд ли преподнесут сюрпризы. Среди компьютерных игр больше всех номинаций получили **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, **Ghost Recon Advanced Warfighter**, **Company of Heroes** и **Battlefield 2142**. В категории «Лучшая ки-



■ Новый Splinter Cell получил лишь пару номинаций.

берсамка» представлены Лара Крофт (**Tomb Raider: Legend**), Аликс Вэнс (**Half-Life 2: Episode 1**), Энрика (**Splinter Cell Double Agent**) и Джин (**Prey**). Из студий-разработчиков на звание самой-самой выдвинули **Relic Entertainment**, **Epic Games** и **Bethesda Softworks**.



# 1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Для информации о покупке лицензий  
и установке работайте  
с нами в 1C: Мультимедиа  
область: Москва, ул. Б. Хмельницкого, 21  
Тел.: (495) 737-80-87,  
Факс: (495) 887-44-07  
e-mail: 1c@1c.ru, 1c@1c.ru

## 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД



- модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- пять регионов России
- погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- реалистичная физическая модель и модель повреждений.



[www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)

© 2006 1C. Все права защищены.  
© 2006 Avalon Sky Entertainment. Все права защищены.





## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



**Дуглас Ловенштейн**, президент **ESA**, один из организаторов **ЕЗ**

Нам очень мешает прижившееся название «видеоигры». Сейчас создается много умных игр: тренировочные симуляторы, образовательные программы... А из-за термина «видеоигры» их зачастую не воспринимают всерьез. Вся индустрия страдает от недостаточного уважения. Я бы предпочел, чтобы вместо «видеоигры» говорили «интерактивное развлечение» или «развлекательное программное обеспечение».



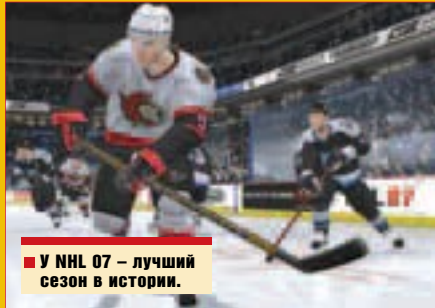
■ Брэйбен только обещает...

Знаменитый гейм-дизайнер **Дэвид Брэйбен** (David Braben) помечтал вслух на тему: «Когда-нибудь я сделаю новую **Elite**». К сожалению, ему некогда всерьез взяться за продолжение культовой космосим-серии. Он и студия **Frontier Developments** сейчас разрабатывает экшен **The Outsider**. Возможно, после завершения проекта студия наконец-то вернется к **Elite**. Брэйбен сказал, что существуют дизайнерские документы однопользовательского сиквела **Elite** и многопользовательского космосима. **Elite Online**? Было бы здорово...

**60**

миллионов долларов стоило производство фильма по мотивам **Dungeon Siege**

## ЕА ХВАСТАЕТСЯ УСПЕХОМ



■ В **NHL 07** – лучший сезон в истории.



■ **FIFA 07** легко сделала 2 миллиона.

В последнем финансовом отчете издательство **Electronic Arts** похвасталось успехами и поделилось планами на будущее. «Электроники» чрезвычайно довольны достижениями своей спортивной линейки игр. Наибольшую прибыль, как и предполагалось, принес симулятор американского футбола **Madden NFL 07**. **FIFA 07** взяла отметку в два миллиона проданных экземпляров всего за неделю. Ну а **NHL 07** показала лучший старт за многолетнюю историю серии – вероятно, потому, что в 2006 году хоккейный симулятор поступил в магазины с ценником «30 баксов», а не 50, как обычно. Представители **EA** также мельком упомянули названия нескольких проектов, на которые издательство делает ставку в будущем. Как оказалось, компания создает новую игру по мотивам фэнтези-саги «Властелин колец», правда, в каком жанре – неизвестно. Специально к премьере пол-

нометражного анимационного фильма «Симпсоны» **EA** готовит игру по мотивам. В разработке также находится пятая часть знаменитой серии **SimCity**. Ну и наконец, «электроники» признали существование **The Sims 3**. Детальями, разумеется, делиться не стали – рано еще. Известно лишь, что разрабатывает проект все та же студия **Maxis**, и что **EA** планирует выпустить игру до апреля 2009 года. К тому времени компания издаст еще пяток адд-онов к **The Sims 2**...

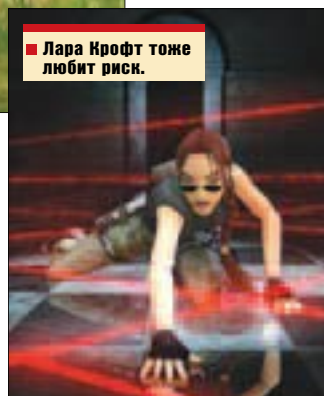


■ **EA** поиграет с Симпсонами.

## НОММ V ПОЯВИТСЯ В КАЗИНО



■ «Герои» отправляются в казино.



■ Лара Крофт тоже любит риск.

Представляешь,ходишь ты в казино, а там все с увлечением рубятся в... **Heroes of Might and Magic V**? Не верится? А мы не шутим! Компания **Cyberview Technology** подписала договор с французским издательством **Ubisoft**, и отныне может делать игровые автоматы «по мотивам» **HoMM V**. Уже в этом году аппараты займут свои места во многих казино и, возможно, в твоём ближай-

шем «Джекпоте». Автоматы по честному отбору денег у населения будут привлекать тем же дизайном, что и «ниваловская» стратегия, а также знакомой музыкой. Особенности игрового процесса пока держатся в секрете, но можно предположить: нас ждут привычные слот-машины. **Cyberview Technology** сейчас присматри-

вается к другим проектам **Ubisoft**, так что не удивляйся появлению в казино **Ghost Recon Advanced Warfighter** или **Splinter Cell: Double Agent**.

Кстати, французское издательство – далеко не первое из тех, что удостоились внимания создателей забав для игровых домов. В прошлом году, например, компания **Microgaming** заключила договор с **Eidos**

**Interactive** и отправила Лару Крофт и Агента 47 трудиться в казино.



# МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и  
"Лучшей игры года 2005" по версии  
Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

Реклама

[www.bloodmagic.ru](http://www.bloodmagic.ru)

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

SKY FALLEN





■ Amaze Entertainment поглотили.

Компания **Foundation 9**, и без того являющаяся крупнейшим независимым разработчиком в мире, поглотила еще одну студию. «Жертвой» стала американская **Amaze Entertainment**, состоящая из трех студий (одна из них делала игры о Гарри Поттере, другие специализируются на проектах для переносных консолей). Из компаний, купленных Foundation 9 ранее, наиболее известны **The Collective** и **Shiny Entertainment**. Сейчас в штате мега-конгломерата числится аж 725 сотрудников, не считая уборщиков! Главным хитом Foundation 9 в этом году должен стать экшен **Dirty Harry** по мотивам знаменитого фильма.



■ Two Worlds жди весной.

Про то, что релиз шутера **Half-Life 2: Episode Two** отодвинули с начала года на лето, ты, вероятно, уже слышал. Информацию подтвердил лично один из директоров **Valve Software** **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi). Ходят слухи, Episode Two могут перенести и на более поздний срок – например, Рождество 2007-го. Из других заметных «отложений» следует отметить две action/RPG: **Silverfall** и **Two Worlds**. Обе игры появятся только в марте. Разработчики заверяют: им требуется несколько дополнительных недель, чтобы привести проекты в отличную форму.

## БЛИЦКРИГ JOWOOD И КОНЕЦ ИМПЕРИИ



■ Gothic 3 в США уже узнали. Но не полюбили.

**JoWood Productions**, являющаяся одним из крупнейших издателей в Европе (портфолио включает серии **Gothic**, «Блицкриг» и многие другие), пытается выйти на североамериканский рынок. Однако вести операции из штаб-квартиры в Вене неудобно, а потому издательство купило канадскую компанию **DreamCatcher**. Последняя просуществовала десять лет и за это время выпустила множество игр, включая шутер **Painkiller** и квесты **Syberia** и **Still Life**. Сумма сделки хранится в секрете. JoWood расплатилась ценными бумагами, передав бывшим владельцам DreamCatcher 23% своих акций. Никаких кадровых перестановок или сокращений в канадской компании не последовало. В JoWood шумно радуются «великому поглощению» и уверены: теперь-то о замечательных играх европейского издателя узнает вся Северная Америка.



■ Серия FlatOut сменила хозяина.

Ну а корпорация **Silverstar Holdings**, владеющая игровым издательством **Strategy First**, успешно завершила переговоры с британской компанией **Empire Interactive**. «Империя», переживавшая не лучшие времена, продана. Покупка обошлась примерно в 9 миллионов долларов. Отныне Silverstar имеет представительства в Англии, Франции, Германии и Испании, а также владеет обширным каталогом игр, включающим, например, шутер **Starship Troopers** и гоночную серию **FlatOut**.



■ Издатель Painkiller сдался без сопротивления.

## ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

## ДОБРЫЕ ВЕСТИ ИЗ ВРАЖЕСКОГО СТАНА

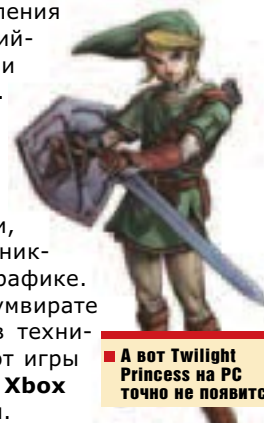


■ Возможно, Resistance портируют на PC.

В ноябре 2006 года состоялись премьеры двух новых консолей: **PlayStation 3** от **Sony** и **Wii** от **Nintendo**. Выход первой сопровождался небывалым ажиотажем, километровыми очередями в магазины и даже преступлениями – геймеры вламывались на склады и уносили коробки с заветными приставками. Причина истерии кроется в маленьком тираже PlayStation 3 – Sony не успела ко дню X наштамповать достаточно-

го для всех количества консолей. Nintendo же основательно подготовилась, и Wii не воровали, а спокойно покупали. Главным хитом PlayStation 3 стал шутер **Resistance: Fall of Man**, а три четверти обладателей Wii приобрели экшен **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

К чему мы все это вам рассказываем? Казалось бы, нам, братьям по персоне, от появления новых мультимедийных «комбайнов» ни тепло, ни холодно. Однако в выходе PlayStation 3 и Wii есть свои плюсы. Теперь, запуская порт с приставки, у нас вряд ли возникнут претензии к графике. В консольном триумvirате только Wii слаба в техническом плане, а вот игры для PlayStation 3 и **Xbox 360** очень красивы.



■ А вот Twilight Princess на PC точно не появится.



# БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C  
ФИРМА «1С»



Реклама

Gaijin  
entertainment





■ Неужели всему виной покер?

#### OLD SCHOOL CUP

Сотрудникам немецкого телевидения из **Giga TV**, создающего передачи о киберспорте, пришла в голову довольно интересная мысль. Они решили организовать турнир по **Warcraft III: The Frozen Throne** среди чемпионов прошлых лет, которые сейчас уже не принимают участие в состязаниях. В итоге приглашение на соревнования получили четверо игрока: шведы **Survivor** и **Heman**, француз **Intox** и россиянин **Soul**! Увы, наш соотечественник выступил не очень хорошо: уступил всем, кроме **Survivor'a**. Видно, нынешнее увлечение покером еще не окончательно сгубило некогда талантливого игрока.



#### GIGA-GAMES 2006

Завершился крупный столичный турнир **Giga-Games**. Официальными дисциплинами стали **Quake III Arena**, **Counter-Strike 1.6** и **Warcraft III: The Frozen Throne**. В итоге обошлось без неожиданностей: **Deadman** оказался сильнее всех в номинации **Warcraft III: The Frozen Throne**. А команда **Virtus.pro** уже в который раз доказала, что им нет равных в номинации **Counter-Strike 1.6**. Наконец, украинец **Hunter** подтвердил, что он является лучшим игроком в **Quake 4** после **Cooller'a** и **Jibo**. Последние не смогли принять участие в турнире из-за подготовки к более важным событиям в мировой киберспортивной жизни.

## CPL WORLD TOUR 2007: QUAKE III ARENA



■ Несмотря на преклонный возраст, Quake III Arena все еще невероятно динамичен!



■ Энджел Муньоз – один из самых талантливых организаторов!

В сентябре 2006-го выступил Энджел Муньоз – Президент Профессиональной лиги кибератлетов (**Cyberathlete Professional League**). Между прочим, одной из самых крупных организаций, занимающихся развитием компьютерного спорта. Он заявил: основной дисциплиной турниров серии **CPL World Tour** станет не новомодный **Quake 4** или командный **Counter-Strike**, а старый добрый **Quake III Arena**! С тех пор этот вопрос активно обсуждался профессиональными киберспортсменами. Все они разделились на два лагеря. Одни были рады такому решению (среди них и наш соотечественник **Cooller**). Другие считали, что возвращение третьей части **Quake'a** не сулит ничего хорошего. Среди последних активнее всех протестовали новые игроки, которые смогли добиться значимых результатов на турнирах лишь с выходом **Quake 4**. Недавно Муньоза

вновь попросили прокомментировать сложившуюся ситуацию. Журналисты получили неожиданный ответ: «Если вы внимательно изучите наши сайты, то поймете, что их объединяет одна вещь – простота. Это основной постулат **CPL**, и мы верим, что подобный минимализм развивает нашу организацию. Поэтому мы и планируем сделать главной в **World Tour 2007** одну игру. Ей и станет **Quake III Arena**». Также его спросили, почему выбор пал именно на нее. Энджел сказал, что третья часть **Quake'a** уже проверена временем и наиболее качественно передает атмосферу боя. Во-вторых, сотни тысяч людей начиная с 1999 года (год релиза) успели с ней познакомиться. А в-третьих, исходный код движка уже открыт для общественности, и **CPL** сможет вносить в него свои изменения, улучшающие качество. Виват, Q3!

## МЫШЬ НЕ ПРОСТАЯ, А ЗОЛОТАЯ!



Корейский **Starcraft** – прогеймер **Nada** стал трехкратным чемпионом **OnGameNet StarLeague** (OSL) – самых престижных и популярных соревнований по **Starcraft: Brood War**. Это событие не было бы столь значимым, если бы **Nada** не получил за свои заслуги настоящую мышь из чистого золота – почетную награду для трехкратного чемпиона **OSL**. До этого никому не удавалось добиться таких



■ А вот и он, заветный трофей!

впечатляющих результатов, поскольку конкуренция среди корейских игроков чрезвычайно высока. Двукратными победителями **OSL** стали **Boxer**, **Iloveoov**, **Julyzerg**. Однако, никто из этой троицы не вошел даже в четверку сильнейших в последнем сезоне **OnGameNet StarLeague**. **Nada** же в пух и прах разгромил в финале чемпиона прошлого сезона **OSL** – **Anytime'a** со счетом 3:2 по картам. За что, помимо ценного трофея, получил еще и 33.000\$ на карманные расходы.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ OnGameNet StarLeague: StarCraft

- 1 место – [ReD]Nada
- 2 место – Anytime...[gm]
- 3 место – Midas[gm]
- 4 место – GoodFriend



# ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
 ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА  
 РОЛЕВАЯ ИГРА







■ Battlefield 2142



■ Call of Duty 2



■ Company of Heroes



■ Desperate Housewives: The Game



■ EverQuest II: Echoes of Faydwer



■ FIFA 07

## ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / НОЯБРЬ 2006 ГОДА

Название игры

Издатель

### 5–11 ноября

- |   |                        |
|---|------------------------|
| 01. The Sims 2: Pets                    | Electronic Arts        |
| 02. Neverwinter Nights 2                | Atari                  |
| 03. World of Warcraft                   | Blizzard Entertainment |
| 04. Battlefield 2142                    | Electronic Arts        |
| 05. Microsoft Flight Simulator X Deluxe | Microsoft              |
| 06. The Sims 2                          | Electronic Arts        |
| 07. Cars: Radiator Springs Adventures   | THQ                    |
| 08. The Sims 2: Happy Holiday Stuff     | Electronic Arts        |
| 09. Microsoft Flight Simulator          | Microsoft              |
| 10. Desperate Housewives: The Game      | Buena Vista Games      |

### 12–18 ноября

- |   |                           |
|---|---------------------------|
| 01. The Sims 2: Pets                    | Electronic Arts           |
| 02. Medieval II: Total War              | SEGA                      |
| 03. World of Warcraft                   | Blizzard Entertainment    |
| 04. Neverwinter Nights 2                | Atari                     |
| 05. Microsoft Flight Simulator X Deluxe | Microsoft                 |
| 06. EverQuest II: Echoes of Faydwer     | Sony Online Entertainment |
| 07. Battlefield 2142                    | Electronic Arts           |
| 08. Call of Duty 2                      | Activision                |
| 09. The Sims 2                          | Electronic Arts           |
| 10. The Sims 2: Happy Holiday Stuff     | Electronic Arts           |

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / НОЯБРЬ 2006 ГОДА

### 12–18 ноября

- |  |                   |
|--|-------------------|
| 01. Medieval II: Total War                       | SEGA              |
| 02. The Sims 2: Pets                             | Electronic Arts   |
| 03. Football Manager 2007                        | SEGA              |
| 04. Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade | THQ               |
| 05. FIFA 07                                      | Electronic Arts   |
| 06. Battlefield 2142                             | Electronic Arts   |
| 07. Neverwinter Nights 2                         | Atari             |
| 08. Company of Heroes                            | THQ               |
| 09. The Sims 2                                   | Electronic Arts   |
| 10. Championship Manager 2007                    | Eidos Interactive |

### 19–25 ноября

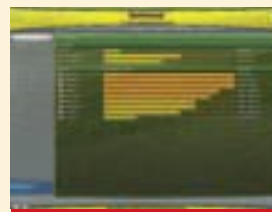
- |  |                 |
|--|-----------------|
| 01. The Sims 2: Pets                             | Electronic Arts |
| 02. FIFA 07                                      | Electronic Arts |
| 03. Football Manager 2007                        | SEGA            |
| 04. Medieval II: Total War                       | SEGA            |
| 05. Warhammer: Mark of Chaos                     | Koch Media      |
| 06. Battlefield 2142                             | Electronic Arts |
| 07. Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade | THQ             |
| 08. The Sims 2                                   | Electronic Arts |
| 09. Company of Heroes                            | THQ             |
| 10. Neverwinter Nights 2                         | Atari           |

Смотрите, смотрите, какая толкучка в чартах! Сильнее всех, конечно же, **The Sims 2: Pets**, но и ей нелегко приходится – конкуренты не дают спокойно продохнуть. И ведь что приятно – игры-то все достойные, народом уважаемые. **Neverwinter Nights 2** даже лучше, чем оригинал, разработанный **BioWare**: умна, обаятельна и на лицо пригожа. Серия **Total War** уже давно держит лидерство среди стратегий в реальном времени, и **Medieval II** – не исключение.

Полагаю, никто не удивился, увидев в десятке самых продаваемых игр **Battlefield 2142**, **Microsoft Flight Simulator X** и **FIFA 07**? Эти серии давно заслужили всенародную любовь, а потому были заранее обречены на успех. К счастью, разработчики уважают доверие геймеров. Может быть, выше-названные проекты и не являются настоящими шедеврами, но каждый весьма неплох в своем жанре. Единственное, что удивляет и даже слегка возмущает: почему в TOP 10 Се-

верной Америки затесалась старенькая **Call of Duty 2**? Не спорю, шутер действительно получился отличный. Однако после того как издательство **Activision** задало PC-версию CoD 3, геймеры просто обязаны объявить бойкот продукции компании. Увы, американцы, поддавшись на рекламу консольной **Call of Duty 3**, решили побаловать себя хотя бы второй частью. Стыдно, господа!

За чартами присматривал  
Иван "Nemezido" Гусев



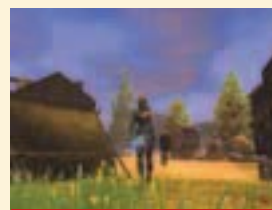
■ Football Manager 2007



■ Medieval II: Total War



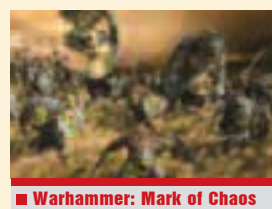
■ Microsoft Flight Simulator X Deluxe



■ Neverwinter Nights 2



■ Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade



■ Warhammer: Mark of Chaos



## ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Январь 2007–март 2007 года

За разницу между намеченными  
и реальными датами релизов  
редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan	MMORPG	Январь 2007
Arthur & the Invisibles	Action	09 января 2007
Backyard Basketball 2007	Simulation	09 января 2007
Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007	Simulation	I квартал 2007
Battlestations: Midway	Action	I квартал 2007
Beer Tycoon	Strategy	Январь 2007
Biker Mice from Mars	Racing/Action	Январь 2007
CellFactor: Revolution	Shooter	I квартал 2007
Charlotte's Web	Adventure	Январь 2007
City Life: World Edition	Simulation	15 января 2007
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	MMORPG	Февраль 2007
Dead Reefs	Adventure	05 февраля 2007
Desperados 2: Conspiracy	Action	I квартал 2007
Dungeons & Dragons Online: Stormreach – Forsaken Lands	MMORPG	I квартал 2007
<b>Enemy Territory: Quake Wars</b>	<b>Shooter</b>	<b>Март 2007</b>
<b>Europa Universalis III</b>	<b>Strategy</b>	<b>23 января 2007</b>
Field Ops	Strategy	I квартал 2007
Freak Out	Simulation	I квартал 2007
Fuel	Racing	06 февраля 2007
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Февраль 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	I квартал 2007
Glyph	Strategy	Январь 2007
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	I квартал 2007
Infernal	Action	I квартал 2007
<b>Jade Empire: Special Edition</b>	<b>RPG</b>	<b>Январь 2007</b>
Loki	Action	I квартал 2007
Lucinda Green's Equestrian Challenge	Racing	Январь 2007
<b>Medal of Honor: Airborne</b>	<b>Shooter</b>	<b>I квартал 2007</b>
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	I квартал 2007

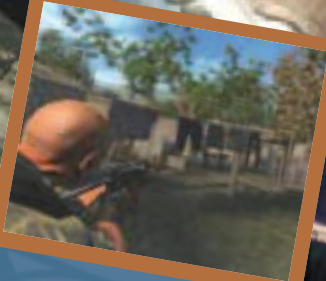
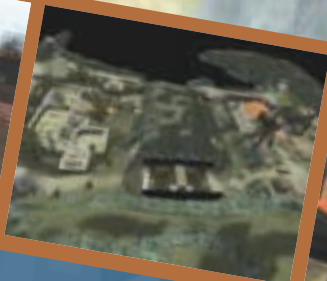
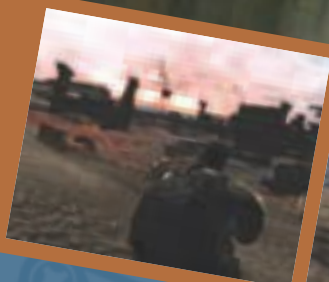
Название	Жанр	Дата выхода
Paradise City	Adventure	Март 2007
<b>Rayman Raving Rabbids</b>	<b>Action</b>	<b>Март 2007</b>
Red Ocean	Shooter	Февраль 2007
Resident Evil 4	Action	I квартал 2007
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	08 марта 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #2: Situation: Comedy	Adventure	Декабрь 2006
Sam & Max – Season 1 Episode #3	Adventure	Январь 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #4	Adventure	Февраль 2007
Shadowrun	Shooter	Январь 2007
Sherlock Holmes: The Awakened	Adventure	16 февраля 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	I квартал 2007
Silverfall	Action/RPG	Март 2007
Sonic Riders	Racing/Action	I квартал 2007
Star Trek: Legacy	Strategy	Декабрь 2006
<b>Stranglehold</b>	<b>Shooter</b>	<b>I квартал 2007</b>
SunAge	Strategy	Февраль 2007
Test Drive Unlimited	Racing	13 февраля 2007
Top Spin 2	Simulation	I квартал 2007
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Shooter	Декабрь 2006
Tortuga – Two Treasures	Action	Январь 2007
TrackMania: United	Racing	I квартал 2007
Two Worlds	RPG	07 марта 2007
UFO: Afterlight	Strategy	Февраль 2007
UFO: Extraterrestrials	Strategy	Февраль 2007
Unreal Tournament 2007	Shooter	I квартал 2007
Vanguard: Saga of Heroes	MMORPG	Январь 2007
WarBirds: The Mighty Eighth	Simulation	Март 2007
War Front: Turning Point	Strategy	Февраль 2007
<b>World of Warcraft: The Burning Crusade</b>	<b>MMORPG</b>	<b>16 января 2007</b>

## РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
46	1C:Maddox Games	1C	Simulation	Декабрь 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1C	Action/RPG	II квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2007
Maelstrom	KDV Games	1C	Strategy	Февраль 2007
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1C	Simulation	Декабрь 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	Март 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1C	Action	Декабрь 2006
Warfare	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibillan Interactive	Не объявлен	MMORPG	I квартал 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	I квартал 2007
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	Shooter	Декабрь 2006
Братва и Кольцо	Gaijin Entertainment	1C	Action	Декабрь 2006
Великие битвы: Битва за Курск	N-Game Studios	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Войны древности: Спарта	World Forge	Руссобит-М	Strategy	Декабрь 2006
Волкодав: месть Серого Пса	Primal Software	Акелла	RPG	Декабрь 2006
Герои Мальгрии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Февраль 2007
Дайвер. В поисках Атлантиды	BiArt	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Дальнобойщики: Транспортная компания	Nikita	1C	Strategy	Декабрь 2006
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Инстинкт	Newtonic Studio	ND Games	Shooter	Декабрь 2006
Кодекс войны	Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2007
Корсары 3: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	Февраль 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Обитаемый Остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Декабрь 2006
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1C	Action	I квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Офицеры	GFI UA	GFI	Strategy	I квартал 2007
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1C	Action	IV квартал 2006
«ДЖАЗ: Работа по найму»	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	Январь 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Simulation	I квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Февраль 2007
Ядерные твари	JetDogs Studios	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2006



# ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



Галерея

Jade Empire: Special Edition 58

Rogue Warrior 60

Предтечи 64

Обитаемый Остров: 66

Послесловие 68

Смерть шпионам 70

Адреналин 2: Час пик 72





# РЕДКО, НО МЕТКО

Статей с превью в этом номере опубликовано совсем немного. Оно и понятно: пришлось выделить побольше места для рецензий на последние новинки. И все же ты не останешься без горячих подробностей о самых интересных и перспективных разработках. Уже совсем скоро **BioWare** выпустит на платформе PC долгожданную **Jade Empire: Special Edition**. О том, что канадцы веников не вяжут, мы и так давно знаем. Все их творения становились громкими хитами. Владельцы Xbox приняли Jade очень благосклонно. На персоналах ее ждет та же участь. Часто ли мы встречаем ка-

чественную RPG с отличной реализацией восточных единоборств и столь необычным местом действия, как Древний Китай?

**Bethesda** одарит вас такто- натов ни много ни мало так- тическим шутером, да еще на движке **Unreal 3**. Конечно, делает ее команда **Zombie Studios**. Но мы ве- рим, что знаменитая компа- ния будет как следует за- ними приглядывать и в нуж- ный момент одарит парой мудрых советов.

Впрочем, отечественные раз- работчики тоже не лыком ши- ты. Сразу четыре статьи проек- ставлены российским проек- тами. Да каким! Футуристиче- ские «**Предтечи**» от авторов

**«Хепус. Точка кипения»**  
удивят нас невероятной  
смесью разнообразных жан-  
ров. Поклонников такти-  
ческих стратегий навер-  
няка заинтересует

«Обитаемый остров»: созданный на основе произведения братьев Стругацких. Тем, кому пришелся не по душе **Splinter Cell: Double Agent**, советуем обратить внимание на «Смерть шпионам». Наконец, для фанатов стритрейсинга мы приоткроем завесу над «Адреналин 2: Час пик».





# COLIN MCRAE: DIRT



## ЖАНР ИГРЫ

Racing

## РАЗРАБОТЧИК

Codemasters Studios

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.codemasters.com/dirt](http://www.codemasters.com/dirt)

## ДАТА ВЫХОДА

2007 год

## МЫ ПИСАЛИ

Публикации не было



**ХОРОШО:** Двухлетний перерыв пойдет раллийной серии на пользу. Codemasters улучшит старые и заготовит несколько новых состязаний, среди которых найдется место даже для гонок по бездорожью. Также нас ждет множество лицензированных авто.



**ПЛОХО:** Мы думали, Codemasters сделает симулятор, а она опять за старое. **Colin McRae: DIRT** осваивают даже юнцы. А нам так не хватает серьезных раллийных гонок! Кроме того, игра разрабатывается под консоли нового поколения, а значит, наверняка возникнут трудности с управлением.





# HALF-LIFE 2: EPISODE TWO



## ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

## РАЗРАБОТЧИК

Valve Software

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

ep2.half-life2.com

## ДАТА ВЫХОДА

2007 год

## МЫ ПИСАЛИ

Рубрика «В ожидании хита» в №9(33)



**ХОРОШО:** Нас ждут лихие схватки Синтов и союзников Фримена, гонки на машинах, перестрелки с боевыми кораблями, но главное, сценаристы обещают кое-что поведать о G-Man'е. В комплект с *Episode Two* войдут моды *Portals* и *Team Fortress 2*.



**ПЛОХО:** Уже в который раз авторы из **Valve Software** расширяют возможности любимой гравипушки. Похоже, они так заигрались с физикой, что слегка подзабыли, в каком жанре работают. Мы ведь ждем убийный шутер, а не адвенчуру. Кроме того, летающие корабли уже поднадоели.





**ЖАНР ИГРЫ**

Role-Playing Game

**ИЗДАТЕЛЬ**

2K Games

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**

Бука

**РАЗРАБОТЧИК**

BioWare

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

1

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**[jade.bioware.com](http://jade.bioware.com)**ДАТА ВЫХОДА**

I квартал 2007 года

# JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

## МОЕ КУН-ФУ ЛУЧШЕ ТВОЕГО!

**В**aldur's Gate. Neverwinter Nights. Star Wars: Knights of the Old Republic. Многие начинающие дизайнеры и программисты отдали бы полжизни за то, чтобы поучаствовать в создании подобных ролевых игр. Канадская компания BioWare вот уже много лет не ведает провалов. Каждая ее новинка мгновенно становится хитом и образчиком превосходной работы талантливых профессионалов. Jade Empire – не исключение. Эксклюзивный проект для консоли Xbox увидел свет в апреле 2005 года. К счастью, потом его все же решили портировать на PC. Однако путь до нашей любимой платформы занял почти два года. Впрочем, стоит ли горевать по этому поводу, если ждать осталось совсем чуть-чуть? Тем более, как и в случае с *Fable: The Lost Chapters*, нас ждет расширенная и улучшенная версия. BioWare никогда не обманывает ожиданий фанатов!

### КИТАЙСКАЯ ЛЕГЕНДА

В некотором царстве-государстве жили-были... Стоп. Для RPG, навеянной азиатской (преимущественно китайской) мифологией, «жили-были» – не самый подходящий зачин. Правильнее написать «в

эпоху правления династии Пу-Тян на просторах необъятной Нефритовой империи...» Впрочем, оставим изысканные обороты. Действие *Jade Empire* разворачивается в древние времена на территории вымышленного государства, которое очень уж явно напоминает Поднебесную. Здесь никто не пользуется огнестрельным оружием, зато воздушные просторы бороздят удивительные летательные аппараты, похожие на жуков. А люди не понаслышке знакомы с магией, призраками и демонами. Главный герой – студент школы боевых искусств «Две реки». В один прекрасный день он узнает, что его любимый учитель, мастер Ли,



похищен неизвестными злодеями. И это всего лишь начало. Кто наш подопечный и кто его предки? Что за нечисть угрожает родным краям? Как освоить все замечательные приемчики, которые лихо демонстрируют парни из соседней деревеньки? Всему свое время, мой друг. Прохождение Jade Empire (с учетом основной сюжетной линии и самых интересных побочных квестов) займет не меньше 25-ти часов.

### ДА ПРЕБУДЕТ С ТОБОЙ ЧИ!

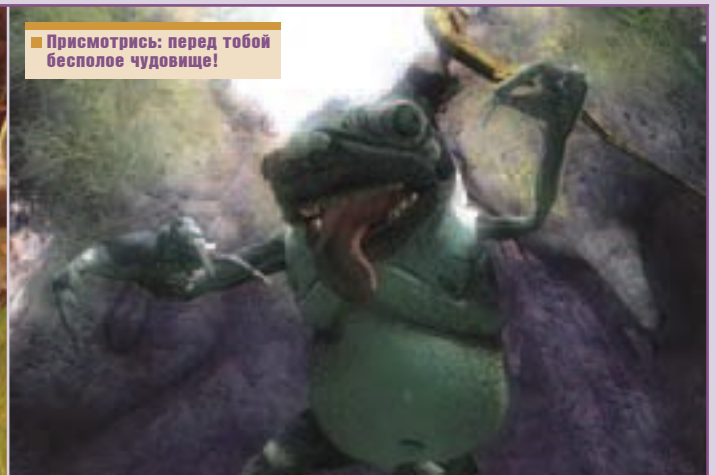
Ролевая система сильно упрощена, если сравнивать Jade Empire с остальными творениями BioWare. При создании персонажа ты решаешь, кем он станет: быстрым и лов-

**РОЛЕВАЯ СИСТЕМА СИЛЬНО УПРОЩЕНА, ЕСЛИ СРАВНИВАТЬ JADE EMPIRE С ОСТАЛЬНЫМИ ТВОРЕНИЯМИ BIOWARE**





■ Несмотря на улучшенную графику и поддержку высоких разрешений, почтенный возраст Jade Empire все же заметен.



■ Присмотрись: перед тобой бесполое чудовище!

ким или сильным и медлительным воином. А если не нравится ратное дело, можешь избрать магическую профессию. После этого нужно распределить баллы между параметрами «Тело» (здоровье), «Разум» (запас колдовских сил или, в нашем случае, энергия чи) и «Дух» (мастерство владения оружием и способность замедлять время). Затем определяемся с подходящими боевыми стилями. Выбор нелегкий: нужно ли полагаться только на кулаки или же стоит овладеть клинком? А может, лучше преуспеть в волшебстве? Или же рискнуть, постичь азы трансфигурации и в решающий момент превратиться в могучего зверя? Навыки можно постепенно совершенствовать, но распыляться не стоит. Разумнее стать великим гуру в каком-то одном направлении, чем немехой во всех сразу.

Jade Empire приятно удивит. Разработчики из BioWare всегда слыли приверженцами пошагового боя. Да-да, все их игры управлялись особой системой, которая внимательно просчитывала каждую фазу сражения в соответствии с прави-

## ■ ЧТО НОВЕньКОГО В JADE EMPIRE?

РС-версия *Jade Empire* неспроста носит подзаголовок *Special Edition*. Она заметно отличается от той игры, что появилась на **Xbox**. Во-первых, изменена система управления: ее оптимизировали под клавиатуру и мышь. Во-вторых, улучшена графика (детализированные текстуры, динамичное освещение, эффект размытого изображения – все в меру и к месту). В-третьих, добавлено несколько новых боевых школ, включая «Железную ладонь», приемы которой очень напоминают борьбу сумо. Наконец, «по просьбам трудящихся» немного повышена сложность игры.



лами настолок. Однако на этот раз создатели решили от нее отказаться в пользу быстрых схваток в реальном времени. И правильно сделали! Кун-фу просто обязано быть динамичным.

Разумеется, нас ждет вовсе не файтинг в стиле того же *Tekken*. Умение с сумасшедшей скоростью нажимать дюжину кнопок одновременно не потребуется. По сути, яркие, слегка суматошные

стычки – это вольное переложение древней забавы «камень – ножницы – бумага». Правила элементарные: блок останавливает быструю атаку, мощный удар пробивает блок, а быстрая атака прерывает мощный удар.

Драки быстро бы надоели, но спасает изобилие школ и направлений. Приемы можно выучить и в любой момент менять по ходу действия. Призракам не



■ В Jade Empire чертовски привлекательные монстры.

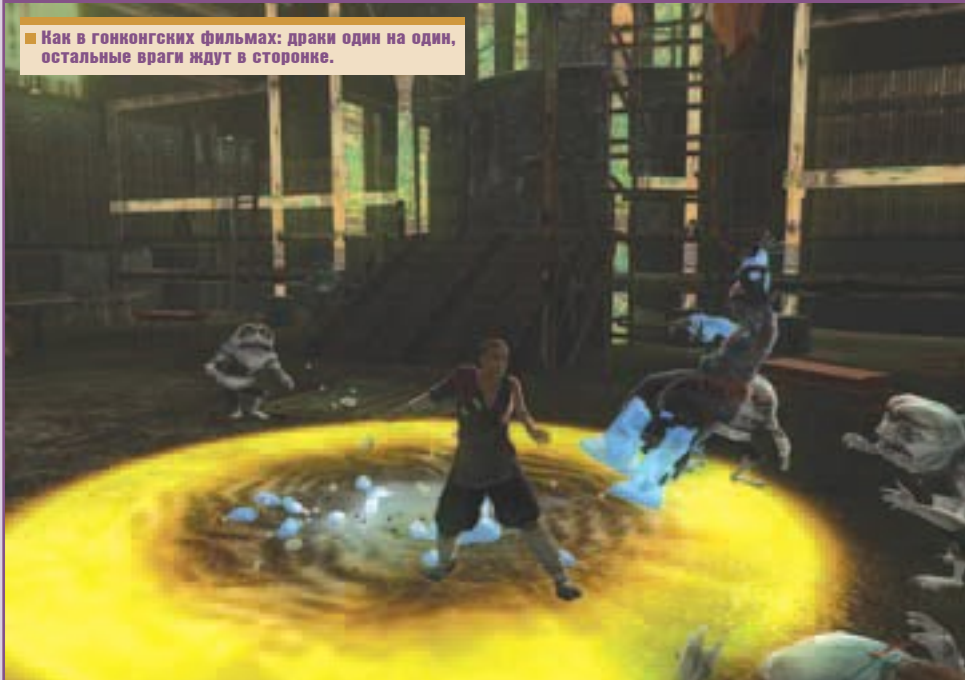
## ■ ОДНОПОЛАЯ ЛЮБОВЬ



■ Любовные отношения героев играют большую роль в развитии сюжета *Jade Empire*. Закрутить роман можно как с представительницей противоположного пола, так и с себе подобным. В ситуации «мальчик – девочка» страстные поцелуи показывают крупным планом. Однако в случае с однополый любовью камера скромно уходит в сторону за пару секунд до соприкосновения губ. Впрочем, геи и лесбиянки до сих пор хвалят BioWare за смелость и терпимость.



■ Как в гонконгских фильмах: драки один на один, остальные враги ждут в сторонке.



## СТРАНСТВУЙ НАЛЕГКЕ



■ В *Jade Empire* нет привычного для RPG инвентаря. Вместо него у главного героя есть амулет, в который вставляются магические драгоценные камни, улучшающие показатели персонажа. Отсутствие привычного рюкзака поначалу смущает. Однако вскоре ты сам удивишься, насколько здорово играть, когда не нужно поминутно примерять новые вещички и менять оружие. Кстати, лечебных растений, склянок с магической эссенцией и всяких противоядий тоже нет.

причинит вреда меч, демонов не берет магия, а к каждому боссу вообще нужен особый подход. Так что придется поэкспериментировать. Уверяем, тебе это занятие придется по вкусу.

## НАСЛЕДСТВО ДЖЕДАЕВ


*Jade Empire* – следующая игра BioWare после блистательной *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Неудивительно, что у них так много общего. К примеру, снова придется делать нелегкий выбор (подчас, очень нелегкий) между светлой и темной сторонами «Силы». Их роль отведена двум философским направлениям: «Путь открытой ладони» и «Путь сжатого кулака». Но если в *KotOR* разница между добрыми и злыми поступками видна сразу, то отныне грань меж правдой и неправдой окажется несколько размытой.

Сторонники «Пути открытой ладони» живут в гармонии с природой и окружающими, всегда пытаются помочь попавшим в беду несчастным и обездоленным. В общем, настоящие тимуровцы. Однако и приверженцы «Пути сжатого кулака» – вовсе не банальная копия ситхов. Их философия укладывается в рамки дарвиновской теории естественного отбора: выживает сильнейший. Всегда и везде они ищут трудности, иначе жизнь кажется им скучной и безрадостной. Да, «кулаки» жестоки в обращении с другими, но и они способны на добрые дела. Так что будь готов к непростым дилеммам и поступай так, как велит сердце.

## «ПОРТОВЫЕ» ПРОБЛЕМЫ

Наряду с множеством достоинств у *Jade Empire* есть и кое-какие недостатки. Уп-

рошенная ролевая основа придется по вкусу не всем. Поговаривают, что артачится камера – зачастую она выбирает далеко не лучшие ракурсы. Потасовки при всей своей красочности постепенно приедаются. Под занавес ты уже не удивляешься ловким прыжкам, а монотонно делаешь свое дело: быстрая атака – блок – мощный удар... Повторять до победного. Кроме того, пока не ясно, удастся ли разработчикам искусно перенести систему управления с геймпада на клавиатуру и мышь. На ум приходит PC-порт *Devil May Cry 3*, когда отличный экшен с PlayStation 2 сгубила неудобная раскладка.

Обладателям Xbox *Jade Empire* понравилась, и даже очень. В ней есть интересный сюжет, отличные диалоги и потрясающий звук. И, конечно же, кун-фу. Много кун-фу. Будем надеяться, авторы не схалтурят с портом и сохранят все обаяние консольной Нефритовой империи. Если вспомнить опыт *KotOR*, перенос наверняка окажется удачным. Да пребудет с ними великая «Сила»... пардон, энергия чи. 

## ЗДЕСЬ ВОЗДУШНЫЕ ПРОСТОРЫ БОРОЗДЯТ УДИВИТЕЛЬНЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ, ПОХОЖИЕ НА ЖУКОВ

■ У большинства героев труднопроизносимые имена.



■ Чтобы разнообразить геймплей, разработчики добавили аркадную мини-игру.



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕЛИД

Вся компьютерная информация  
на русском языке  
в каталоге 1C: Мультимедиа  
представлена в формате 1C:  
1200x800, 16-битовая, 4-х и 8-х  
цвет, 1-битовая (для 1C: Мультимедиа)  
и 1-битовая (для 1C: Мультимедиа)  
1-битовая, 1-битовая, 1-битовая, 1-битовая

## Корекс вои́нbl

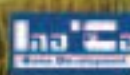


Реклама

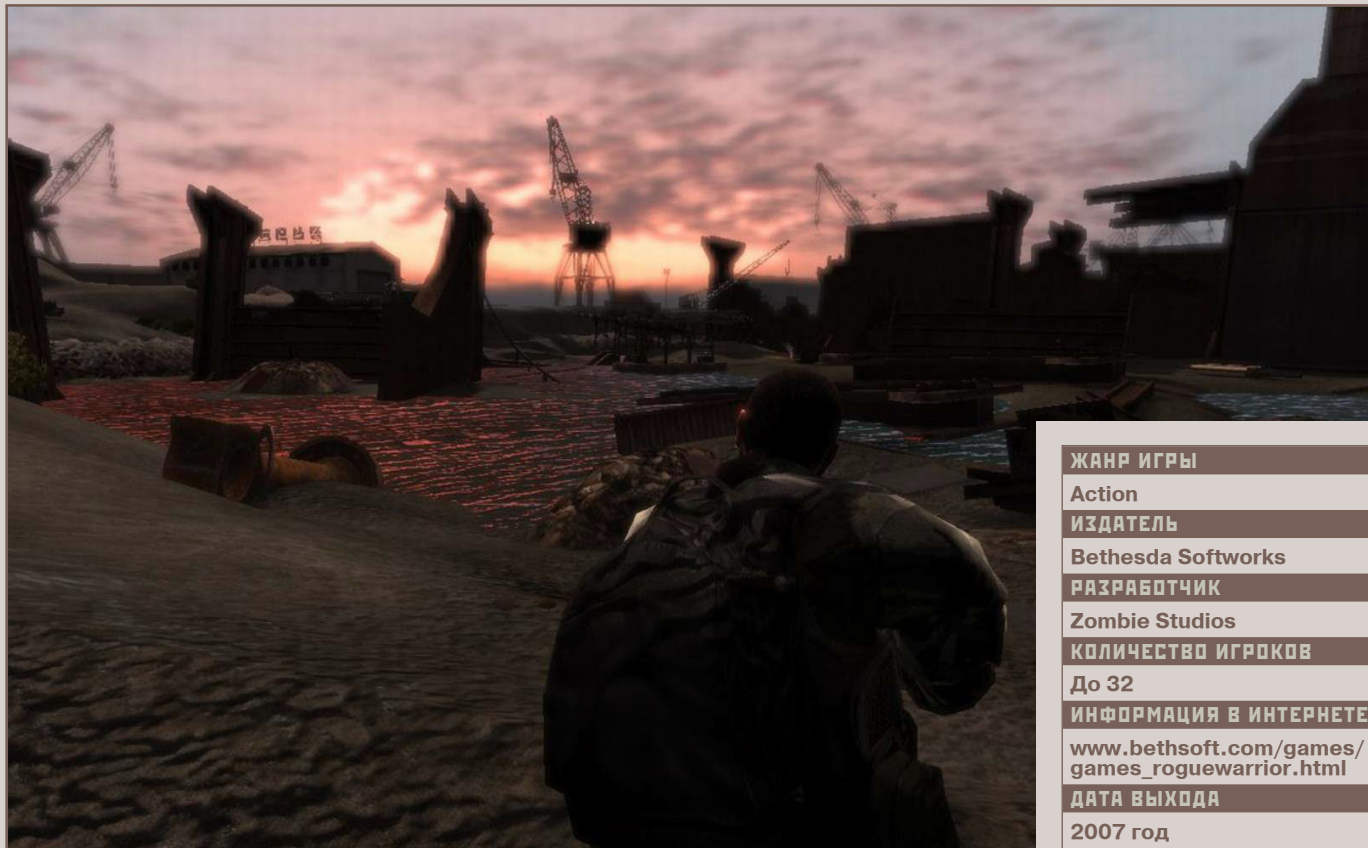


<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 1C OOO. Все права защищены.  
© 2006 Игра разработана и издана компанией 1C OOO. Все права защищены.







## ЖАНР ИГРЫ

Action

## ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks

## РАЗРАБОТЧИК

Zombie Studios

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 32

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.bethsoft.com/games/games\\_roguewarrior.html](http://www.bethsoft.com/games/games_roguewarrior.html)

## ДАТА ВЫХОДА

2007 год

# ROGUE WARRIOR

## И СНОВА BATTLEFIELD

**В**се мы знаем компанию Bethesda. Многие поклонники ролевых игр относятся к ней с большим уважением. Но речь пойдет вовсе не об очередной громкой премьере в жанре RPG. На этот раз именитая студия решила покорить другие горизонты. Под ее патронажем неведомая широкой публике команда Zombie Studios (авторы невразумительной *Shadow Ops: Red Mercury*) трудится над *Rogue Warrior* – самым настоящим тактическим экшеном!

### ■ МОРСКИЕ КОТИКИ НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

Недалекое будущее. На планете творится военно-политический кавардак. В этот раз, правда, на Востоке. Северная и Южная Корея вконец рассорились и устраивают друг дружке мелкие пакости: то ракету запустят на территорию соседа, то ковровую бомбардировку закажут. Мирить сорванцов придется группе особого назначения – Navy SEAL Team 6, основанной **Ричардом Марчинко** (Richard Marcinko). Этот «Тимур» вместе со своей командой и станут главными героями *Rogue Warrior*. Наверняка ты уже окинул взглядом скриншоты и торопишься узнать, что

же известно о графике. Игра создается на основе популярного нынче движка Unreal третьей версии. Чем это чревато, и сам догадываешься: HDR-освещением, до неприличия реалистичными моделями, великолепной водой и очередным апгрейдом компьютера. Что делать, аппетиты у многообещающего ядра воистину зверские. Надеемся, к моменту релиза его прожорливость поубавится.

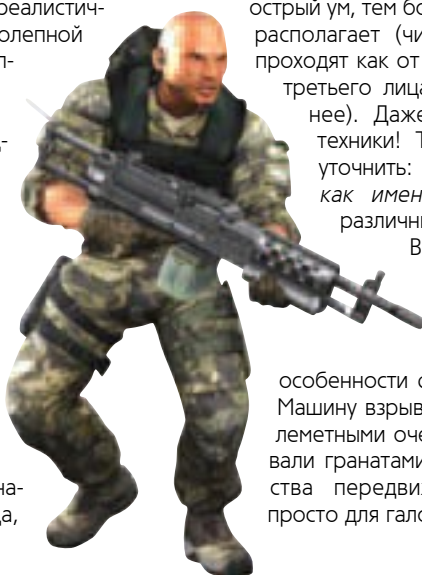
### ■ ВЕЛИКИЙ КОМБИНАТОР

Итак, на поле боя главную роль играет стратегическое мышление. Группа небольшая, поддержки почти нет, а противники все наседают и насаждают. Да,

нас мало, но мы в тельняшках: будем прятаться за укрытиями и тщательно планировать каждый следующий шаг.

Посему особенно важны смекалка и острый ум, тем более что AI к этому располагает (читай врезку). Бои проходят как от первого, так и от третьего лица (кому как удобнее). Даже с применением техники! Тут, правда, надо уточнить: пока неизвестно, как именно используются различные бронемашины.

В демонстрационной версии на примере ржавенького багги показывали особенности физического ядра. Машину взрывали, дырявили пулеметными очередями, забрасывали гранатами... Похоже, средства передвижения здесь не просто для галочки.



**ПРОТИВНИКУ ИЗВЕСТНА ЛИШЬ ТРЕТЬ ТЕРРИТОРИИ, КАК И НАМ. ПОСЕМУ РАЗВЕДКА СТАНОВИТСЯ ЗАЛОГОМ ПОБЕДЫ**





■ Тупая физиономия, стильная борода, солнечные очки – определенно герой.



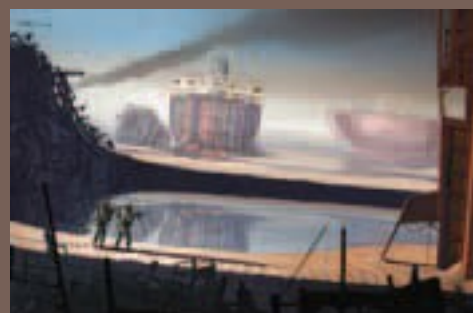
■ Наглядный пример мгновенно собранной карты. Впечатляет?

Тандем Bethesda и Zombie особенно гордится революционной многопользовательской системой. На выбор представлены аж десять режимов. Если ты заядлый «квакер», мастерски уклоняешься от ракет, то... проходи мимо. В *Rogue Warrior* все очень достоверно. Разномастные прыжки здесь не помогут, а отменная реакция едва ли спасет от пули снайпера.

Однако самая примечательная особенность – система выбора уровней в мультиплеере. В современных шутерах сразу доступен десяток-другой карт, одновременно созданных разработчиками. Спустя пару месяцев игроки уже знают их ландшафт и архитектуру назубок. Как и все секреты, механизмы, потаенные места... Разработчики решили положить сему безобразию конец. Перед матчем каждая команда выбирает участок, где впервые появляются бойцы и где они возрождаются после гибели. Например, это будет дом, окруженный дырявым забором. Или место крушения военного вертолета. У каждой зоны есть свои преимущества и недостатки:

## ■ СВОБОДУ ПОПУГАЮ!

Большинство миссий в *Rogue Warrior* проходит на свежем воздухе, посреди огромных степей. Но не стоит думать, что гигантские просторы – всего лишь отрада для наших глаз. Разработчики делают акцент на множестве вариантов выполнения одной задачи. Например, в одной из миссий нужно выкрасть некое устройство с охраняемой базы противника. Можно ринуться напролом или же поступить деликатнее: оставить группу отвлекать оппонента огнем, а самому обойти вражеские позиции с тыла и умыкнуть заветный агрегат.



одну местность легче защитить, на другой проще спрятаться. В финале сервер вносит последний штрих – добавляет связующую часть уровня. И тогда, собственно, начинается бой. Противнику известна лишь треть территории, как и нам. Посему грамотная разведка становится залогом победы. Создатели обещают более двух сотен не похожих друг на друга карт, где участники смогут

выяснить отношения! Звучит весьма интригующе, не правда ли?

RW появится также на платформах PlayStation 3 и Xbox 360. Не скажется ли это на управлении? Впрочем, не будем заниматься домыслами, время покажет. А факты таковы: у игры в наличии потрясающая графика, гениальный AI и многообещающий мультиплеер. Право слово, она стоит нашего внимания.



■ Вы все еще кипятите? Тогда лысый дядька с автоматом идет к вам!



## ■ УМНИЦЫ ПОД РУКОЙ



AI в *Rogue Warrior* отличается недюжинной сообразительностью. С солдатами нянчиться не придется. Если они завидят соперников, тотчас начнут обороняться, организуют отступление, установят дымовую завесу. В случае чего прикроют командира. Словом, недаром этих башковитых парней в армию забрали. Разумеется, подчиненным можно раздавать приказы, как в *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. И даже разбивать отряд на группы.



**ЖАНР ИГРЫ**

First-Person Shooter

**ИЗДАТЕЛЬ**

Play Ten Interactive

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**

Руссобит-М

**РАЗРАБОТЧИК**

Deep Shadows

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

Не объявлено

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**[www.deep-shadows.com/ru/projects.php?id=3](http://www.deep-shadows.com/ru/projects.php?id=3)**ДАТА ВЫХОДА**

IV квартал 2007 года

# ПРЕДТЕЧИ (THE PRECURSORS)

## МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ВИНЕГРЕТ

**П**редставь себе шутер от первого лица, где сочетаются элементы RPG и космического симулятора. При этом главный герой не бежит по узким коридорам, а путешествует по обширным территориям. И не только пешком, но и разъезжает на различных транспортных средствах. Неужели все это многообразие возможно совместить в одной игре? Сотрудники украинской компании Deep Shadows считают, что возможно. В своем творении «Предтечи» (на западном рынке проект известен под названием *The Precursors*) они собираются реализовать эти и многие другие задумки.

### КЛУБ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Как тебе перспектива посетить несколько совершенно непохожих миров? В одном правят приверженцы монархической власти, в другом – сторонники демократических принципов, в третьем приходится иметь дело с пронырливыми контрабандистами. Отличается и природа планет. Где-то поверхность выжжена дотла после техногенной катастрофы. Где-то встречаются джунгли, в которых обитают необычные звери. Далеко не все представители фауны

и флоры относятся к незваному гостю дружелюбно. Если не соблюдать осторожность, тебя могут атаковать летающие твари или хищные плотоядные растения.

### СВОЙ ПУТЬ

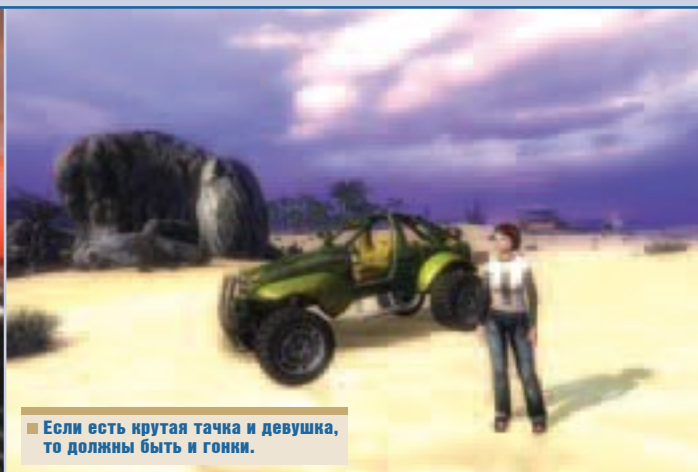
Сюжет «Предтечей» несколько разветвляется, но все пути-дорожки рано или поздно приведут к одной концовке. Помимо основных миссий главному герою выдаются дополнительные поручения. Ты вправе самостоятельно выбирать, как выполнить поставленные задачи. Пацифисты добудут необходимую информацию у местных жителей. А любители виртуального насилия получают бессрочную лицензию на отстрел врагов. Батальным сценам разработчики удели-



ли наибольшее внимание. К твоим услугам продвинутый искусственный интеллект врагов, ragdoll-физика и поддержка движком полного или частично-го разрушения объектов. Наверняка ты обратил внимание, что на скриншотах главный герой держит в руках органические пушки. В отличие от обычного оружия (к нему относятся пистолеты, автоматы, лазерные винтовки и другие смертоносные приспособления, привычные для научно-фантастических произведений) живые организмы не могут без перерыва поливать врага огнем. Или, например, плевать кислотой. Таких помощников необходимо... кормить.

**Доподлинно известно, что разработчики собираются включить в игру здоровенных шагающих роботов**





## ■ ЭХ, ПРОКАЧУ!

Однако герой не только сражается с агрессивными тварями на поверхностях планет. В любой момент ты волен прогуляться по любимому кораблю. А завершив осмотр, сесть за штурвал и отправиться навстречу приключениям. По дороге от одной планеты к другой можно поучаствовать в различных событиях. Или починить свое старенькое межгалактическое корыто на борту космической станции. Менее внушительные расстояния преодолеваются с помощью наземных видов транспорта. В видеороликах и на скриншотах встречались только багги. Но доподлинно известно, что разработчики собираются включить в игру здоровенных шагающих роботов. Не исключается появление футуристических танков.

## ■ ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ

Проект «Предтечи» отличается от остальных представителей жанра «шутер от первого лица», которые по-разному обыгрывают старый добрый принцип «пойди туда, убей того, подбери патро-

## ■ О ПОЛЬЗЕ ЛИТЕРАТУРЫ

Столь необычный футуристический мир разработчики придумали, находясь под впечатлением от книг американской писательницы Эндрю Нортон (настоящее имя Алиса Мэри Нортон). Но при этом «Предтечи» не имеют никакого отношения к одноименному литературному произведению. Главным персонажем игры станет молодой человек по фамилии Амарнов. Не успел он окончить школу космических пилотов, как во вселенной случилось несколько загадочных происшествий. По законам жанра герой попытается разобраться, что к чему.



ны и аптечки». Смогут ли сотрудники Deep Shadows воплотить все свои грандиозные идеи?

Предыдущее творение украинской компании, «Xenus. Точка кипения», оставило двоякое впечатление. С одной стороны, мы получили игру с интересным сюжетом, необычным окружающим миром и добротной графической начинкой. С другой, пришлось мириться с обилием

ошибок, которые удалось искоренить только после выпуска целой серии патчей. На сей раз авторы решили поднять планку еще выше и придумали сложную систему взаимоотношений между жителями различных планет, полеты на космических кораблях и стрельбу из диковинных пушек. Стремление похвальное. Главное, чтобы финальный результат не подкачал.



■ Напоминает сцену обороны небольшого форпоста из фильма «Космический десант».



## ■ ОДИН НА ДВОИХ



■ Помимо «Предтечей» украинская компания Deep Shadows параллельно разрабатывает «Xenus 2: Белое золото». Оба проекта создаются на одном и том же движке – Vital Engine 3. Графическое ядро поддерживает шейдеры третьего поколения и все новомодные спецэффекты (motion blur, High Dynamic Range и другие). Отличительная особенность Vital Engine 3 – множество разрушаемых объектов. Благодаря этому, окружение станет интерактивным.



**ЖАНР ИГРЫ**

Turn-Based Strategy

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 

Акелла

**РАЗРАБОТЧИК**

Wargaming.net

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

До 2

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**[www.akella.com/ru/games/postscriptum](http://www.akella.com/ru/games/postscriptum)**ДАТА ВЫХОДА**

I квартал 2007 года

# ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

## MASSIVE ASSAULT ГЛАЗАМИ СТРУГАЦКИХ

**З**аполучив лицензию на игры по мотивам книг братьев Стругацких, «Акелла» анонсировала целую линейку разномастных проектов. И среди них аж три основаны на романе «Обитаемый остров». Об аванчуре «Землянин» и FPS «Чужой среди чужих» мы расскажем в другой раз. А пока хотим познакомить тебя с пошаговой стратегией «Послесловие».

**■ НОВАЯ ИСТОРИЯ**

Как известно, Стругацкие оставили финал своего романа прозрачным. Этим и воспользовалась студия Wargaming.net. В «Послесловии» разработчики представляют нам события, случившиеся уже после окончания книги. Взаимные трения между Страной Отцов, Хонти, Островной Империей и Южными Варварами не только не исчезли, но даже усилились. Прошло немного времени, и вспыхнула новая война. Еще более кровопролитная. Четверем державам предстоит наконец выяснить, кто же из них будет диктовать условия остальным. Однопользовательская кампания делится на четыре части, а всего в ней порядка двадцати пяти миссий. Нелинейности ждать не стоит. Зато есть по-

бочные задания. Проигрыв в них никак не повлияет на ход игры, а вот победа принесет весомые бонусы в будущих вылазках.

У каждой из сторон есть преимущества и недостатки. Хилые Варвары не успевают за техническим прогрессом других рас, зато берут числом и дешевизной производства. Империя остается непревзойденной хозяйкой морских и речных просторов (да-да, реки тоже судоходны). Страна Отцов славится отменной выучкой пехоты. Ну а Хонти встречает врагов залпами артиллерии и танковых звеньев.

К счастью, нас никто не заставляет пользоваться исключительно техникой собственного производства. Если Варвары отвоевали у Империи десяток линкоров, им надо просто сменить команду и обратить пушки в сторону бывших владельцев.

**ЧЕТЫРЕМ ДЕРЖАВАМ ПРЕДСТОИТ  
НАКОНЕЦ ВЫЯСНИТЬ, КТО ЖЕ ИЗ НИХ  
БУДЕТ ДИКТОВАТЬ УСЛОВИЯ ОСТАЛЬНЫМ**

**■ ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИЙ**

Чтобы одержать победу, нужно не только ловко управляться с сухопутными юнитами, но и грамотно руководить флотом. Есть в игре и авиация. Контролировать воздух нужно постоянно, иначе тебя ждет бесславное поражение. Мудрый полководец всегда помнит об особенностях ландшафта и обращает их себе на пользу. Маленький отряд солдат, скрытый от глаз неприятеля лесным массивом или стенами постройки, действует необычайно эффективно. Кроме того, люди проходят там, куда тяжелым танкам путь заказан. А уж о пре-





■ Окопавшись на берегу, можно долго сдерживать напор врага.



■ В лесу скорость техники значительно снижается.

имущества холмов опытные игроки знают не понаслышке. Например, тебе поручили отразить штурм. Вырой окопы для пехоты и техники, расставь на высотах мощные пушки – и готово!

Те, кто читал «Обитаемый остров», помнят о возможности обратиться врагов в бегство и даже специальных машинах, которые умеют воодушевлять бойцов. Wargaming.net ввела параметр морали. Если он высок, юнит действует очень эффективно. Но стоит противнику как следует потрепать войск, и мораль начнет падать. В худшем случае батальон даст деру. И только небывалые успехи на других участках фронта или долговременный отдых на базе исправят положение. Кстати, здесь же можно отремонтировать прохудившуюся броню, навесить пару гаждетов и даже вызвать подкрепление.

## ■ МАССИВНОЕ ПОСЛЕСЛОВИЕ

В свое время *Massive Assault* радовал не только увлекательным геймплеем, но и внешними красотами. «Послесловие» тоже идет в ногу с прогрессом. Взор улаждают погодные эффекты и смена

## ■ УБЕЙ ДРУГА

Разобравшись за несколько дней с синглом, ты наверняка захочешь попробовать свои силы в бою с другим игроком. Нет проблем. Пригласи друга в гости и сразись с ним в режиме Hot Seat. Или же найди новых противников в сети. Набор заданий и карт позволяет тщательно спланировать свое время. Одни миссии проходятся за 5–10 минут – надо всего лишь уничтожить врагов. Прочие занимают несколько часов и требуют более тщательной подготовки. Увы, игроков может быть лишь двое. А так хотелось бы показать свое мастерство десятку друзей.



времени суток (авторы уверяют, что мы будем долго любоваться здешними закатами и рассветами). Появятся динамические тени и освещение. Конечно, все это доступно лишь владельцам дорогих ускорителей. Но и о простом народе разработчики подумали. Игра запустится даже на слабой системе, однако многими графическими излишествами придется пожертвовать.

Релиз состоится лишь в 2007 году. До этого времени авторы могут хорошенько отполировать свое детище и миновать многие досадные оплошности. Например, в игре банально отсутствует кнопка перехода к следующему, еще не использованному юниту. И когда в распоряжении оказываются десятки боевых единиц, едва ли ты вспомнишь, кого ты успел передвинуть, а кого нет.



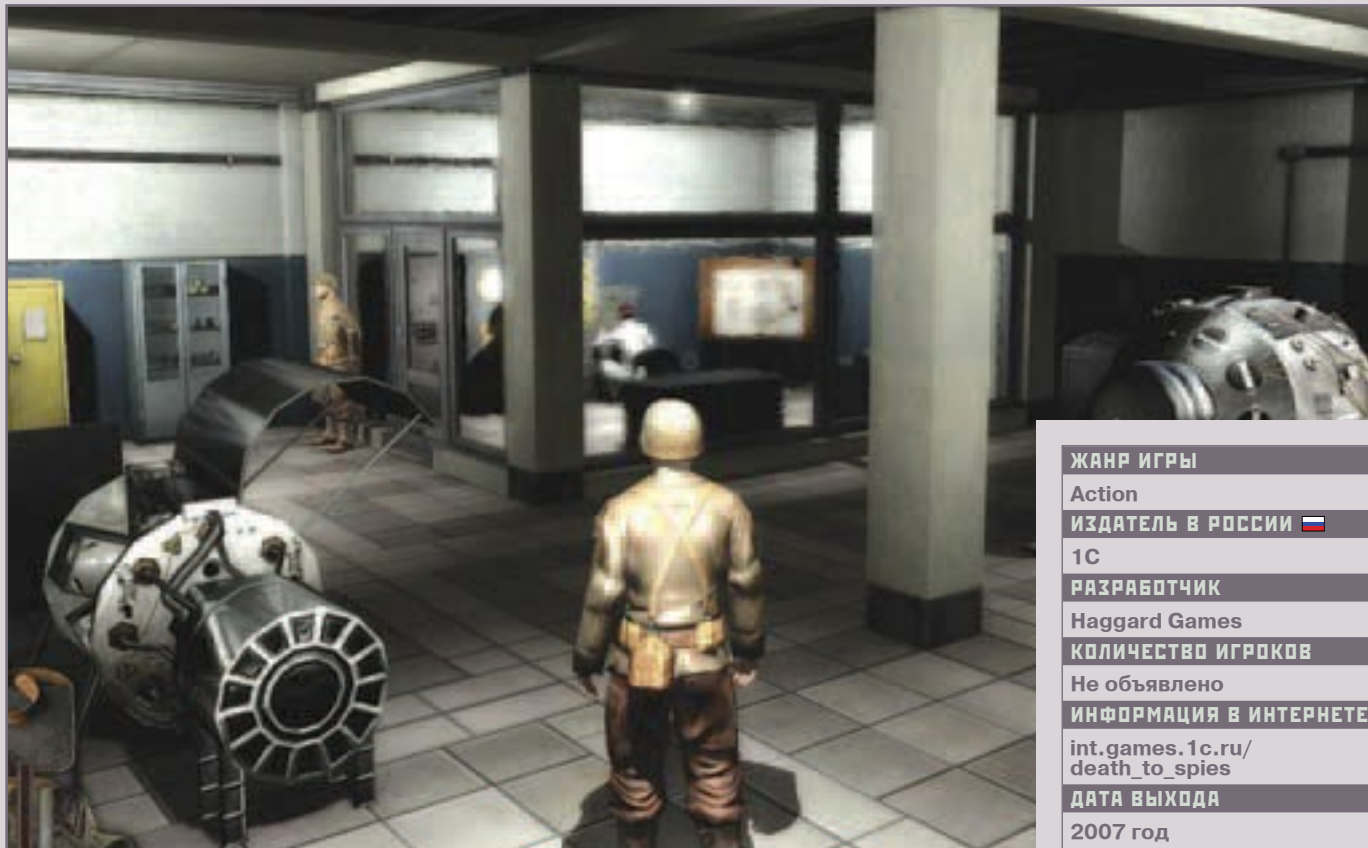
■ Этот танк более не опасен.

## ■ ГЕНЕРАЛИССИМУС



■ Командовать техникой разных фракций мы сможем не только после захвата трофеев. В некоторых миссиях доступны войска нескольких группировок. Враги тоже не отстают и запросто объединяются против нашей коалиции. Важно помнить, что окончательная победа над какой-нибудь расой дает полный доступ к ее технике и помогает в будущих сражениях. Учитывая, что часто приходится воевать на нескольких фронтах, подкрепление не помешает.





## ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 

1С

РАЗРАБОТЧИК

Haggard Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[int.games.1c.ru/  
death\\_to\\_spies](http://int.games.1c.ru/death_to_spies)

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

# СМЕРТЬ ШПИОНАМ

## ПОДПОЛЬНАЯ ВОЙНА

**П**ротивостояние во время Великой Отечественной войны протекало не только на бранном поле. С одной стороны, советские солдаты мужественно сражались на передовой. С другой – боролись с вражескими лазутчиками в собственных рядах. Для противодействия шпионам было создано специальное управление под кодовым названием «СМЕРШ», в ряды которого попадали лучшие из лучших – настоящие отличники боевой и политической подготовки. Студия Haggard Games услужливо приберегла местечко и для нас с тобой...

### НА ВОЙНЕ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ

Борьба с диверсантами совсем не похожа на бесшабашные перестрелки в стиле *Doom*. Забудь о массовом истреблении врага, ежеминутных взрывах и марш-бросках под артиллерийским огнем. Настоящий контрразведчик орудует бесшумно, не привлекает внимания и тщательно замечает все следы. В противном случае его участь окажется плачевной. Ведь нашему главному герою далеко до супермена: две-три пули мигмом обеспечат ему гранит и оградку.

Чтобы не терзать игроков частыми подгрузками, авторы создали «умный» интерфейс. Специальные индикаторы показывают уровень шума, видимость противника и даже оповещают о приближении к зонам повышенной опасности. Более того, в арсенале русского шпиона есть заветная карта, которая даст фору любому современному радару. На ней не только прорисован рельеф местности, но также отмечены вражеские посты и патрулируемые часовыми территории. Внимательно следи за разными значками. Тогда наверняка удастся избежать лютой смерти с последующей загрузкой сохраненной игры.

Хотя прятаться вечно ты не сможешь. Чтобы стащить у фрицев из-под носа стратегические документы и учинить диверсию, нужно преодолеть немало кордонов. Аккуратно обойти каждого охранника просто нереально, придется действовать решительно. Разнообразие приемов русского агента позавиду-

ет великий Фишер (тот, который Сэм). Наиболее простой выход из затруднительной ситуации – пустить вражине пулю в лоб, однако столь шумная мера обязательно привлечет внимание всех окрестных патрулей. С другой стороны, можно рискнуть и прикрепить к бездыханному телу взрывчатку. Неприятельский отряд обнаружит труп, прикоснется к нему и взлетит на воздух.

Но лучше действовать практичнее: ударить часового, оттащить в темный уголок и там раздеть... Если ты думаешь, что разведчик оказался извращенцем, то глубоко ошибаешься. Напялив на себя немецкую форму, он сойдет за своего среди чужих. А вот с убитого фашиста костюм уже не снять, ведь кровь и дырки в кителе сразу заметят.

Но даже удачный фокус с переодеванием еще не гарантирует успеха. Иногда приходится действовать в тесных комнатах и узких коридорах, иногда в лесу или в поле. Когда на кону стоит безо-

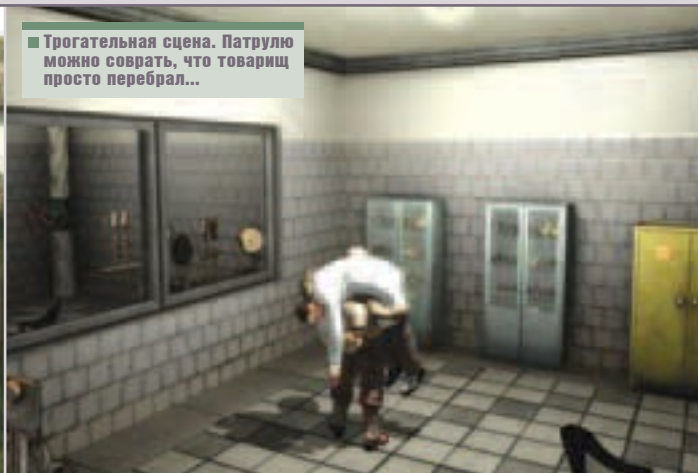
**ЛУЧШЕ ДЕЙСТВОВАТЬ ПРАКТИЧНЕЕ:  
УДАРИТЬ НЕГОДЯЯ, ОТТАЩИТЬ  
В ТЕМНЫЙ УГОЛОК И ТАМ РАЗДЕТЬ...**



■ С безбилетными пассажирами не церемонятся – выкидывают прямо на ходу.



■ Трогательная сцена. Патрулю можно соврать, что товарищ просто перебрал...



пасность государства, ковылять пешком из пункта «А» в пункт «Б» – непозволительная роскошь. А потому герою нужен транспорт, который Haggard Games готова предоставить в его распоряжение. Погони на автомобилях и мотоциклах – изюминка, которой лишены сериалы-конкуренты (*Hitman* и *Tom Clancy's Splinter Cell*).

#### ■ С НИМИ НЕ СОСКУЧИШЬСЯ!

Миссии создаются на основе исторически достоверных операций, некогда проводившихся управлением «СМЕРШ». Нам придется выявлять лазутчиков в своих рядах и устраивать вылазки в тыл противника. Оружие, техника, архитектура – все максимально соответствует реальности. Дело авторов за малым: искусно объединить удачные идеи в нечто по-настоящему стоящее. Впрочем, игра смотрится очень недурно. Герой метко швыряет ножи в зазевавшихся нацистов, давит супостатов колесами грузовика и лихо разъезжает на украденной неприятельской технике. Последнее зачастую полностью ме-

#### ■ МОМЕНТ ИСТИНЫ

Если «Смерть шпионам» всерьез тебя заинтересовала, и ты хочешь побольше узнать о буднях русских контрразведчиков, рекомендуем прочитать роман Владимира Богомолова «Момент истины» (другое название – «В августе сорок четвертого»). Бытует мнение, что известная притча «вот он – момент истины» появилась в русском языке как раз после выхода в свет книги. По роману также сняли фильм: кинокартина Михаила Пташука «В августе сорок четвертого» дебютировала в отечественном прокате целых шесть лет назад.



няет стратегию прохождения миссии, по сравнению с привычным нам по *Splinter Cell* и *Hitman* раскладом.

Также в ассортименте мини-игра со взломом замков (это уже, разумеется, не ново). А начинающие ворошиловские стелки получают шанс поохотиться на немцев со снайперской винтовкой. Если такое разнообразие не надоест к середине игры (как это, увы, часто

случается в наши дни), то ростовская Haggard Games обретет множество преданных фанатов. И тогда нас наверняка ждет сиквел о новых приключениях русского диверсанта. В противном случае у злых языков появится еще один веский повод заклеить отечественный игровой позором. Но мы же с тобой оптимисты и патриоты, верно? Будем надеяться.

■ Грязная работа. Настоящий разведчик так не поступит.



#### ■ ПРЕДТЕЧИ



■ На что похожа «Смерть шпионам»? Поверхностное знакомство с игрой вызывает стойкие ассоциации с серией технотриллеров *Tom Clancy's Splinter Cell* и stealth-боевиками *Hitman*. Однако сами авторы намекают на сходство и с другими проектами. Набирая бета-тестеров, отдельным пунктом в анкете они выделили знакомство с дилогией *Hidden & Dangerous* и серией *Commandos*. Представь, что за «зверь» получится, если скрестить все эти хиты!





## ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Gaijin Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.adrenalin2.ru](http://www.adrenalin2.ru)

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

# АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

## АНАРХИЯ НА ДОРОГЕ

У разработчиков рейсингов нечасто рождаются свежие идеи. Достаточно посмотреть хотя бы на подходящий к концу 2006 год. Балом аркадных гонок вновь правит *Need for Speed*. Королевой автосимуляторов, как все и ожидали, стала *GTR2*. Последняя «бархатная революция» в жанре – вышедший два года назад *FlatOut* (вторая часть, увы, осталась в тени предшественницы). Про гонки, где можно уничтожать машины соперников, почти забыли. Нет, *Crashday* – это прекрасно, но куда подевались истинные наследники *Carmageddon*? «Адреналин 2: Час Пик», конечно, на такое громкое звание не претендует. Однако к нему стоит приглядеться всем дорожным хулиганам.

### ■ С ЧИСТОГО ЛИСТА?

«Час Пик» хоть и сиквел, но от первой серии перенял немного. Наверняка ты помнишь, что в оригинале приходилось устраивать развлекательные мероприятия. Игрок выступал в роли менеджера одной из размалеванных девиц: заключал контракты со спонсорами и забавлял публику на специально построенных для шоу трассах. Требовалось не только приехать первым, но и сделать

это красиво. Для этого Gaijin придумала так называемые «адреналин-устройства», превращавшие обычную тачку в футуристический болид. Что же теперь? А теперь к нашим услугам улицы настоящего города (правда, лишь небольшая часть Москвы – район, прилегающий к ВВЦ). Наверняка ты уже видел рекламный ролик, где машины лихо взбирались по изгибу Памятника космонавтике? Помимо него здесь есть и гостиница «Космос», и Останкинская телебашня. Авторы не стремятся к топографической точности, но столичные улицы в «А2» почти не отличаются от настоящих.

### ■ ДОРОЖНАЯ АНАРХИЯ!

Однако Москва – это не только достопримечательности, но еще и многокилометровые пробки. Словосочетание «Час Пик» в названии присутствует не зря: столь плотного трафика в играх мы еще не видели. Автобусы, грузовики и мало-

литражки появились в «Адреналине» неспроста. Особая гордость разработчиков – режим «Анархия» (напоминает rampage-миссии из *GTA 3*, только на колесах). Другое дело, что искусственный интеллект массовки еще толком не доделан. И на дорогах возникает много комичных ситуаций. Впрочем, в скором времени AI поправят.

Помимо «анархии» нас ждут стандартные развлечения: преследование по круговому треку, спринт, драг, дрифт... Последнему уделено особое внимание. Заезды на контролируемых заносах планируется сделать как можно более достоверными. Для этого пару месяцев назад авторы переделали всю игровую физику (прежнее управление машиной на шоссе для этого не годилось). На момент знакомства с игрой дрифт все еще дорабатывали, поэтому оценить мы его не смогли. Впрочем, за сцепление авто с дорогой отвечают аж полсотни специальных коэффициентов! Они помогут

**ПОМИМО «АНАРХИИ» НАС ЖДУТ СТАНДАРТНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ: ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ПО КРУГОВОМУ ТРЕКУ, СПРИНТ, ДРАГ, ДРИФТ**





раскрыть потенциал любимого многими режима. Если верить Gaijin Entertainment, входить в занос будет сложно (не то что в *NFS Carbon*) и необычайно интересно. Поверим?

Еще одна гордость создателей – тюнинг. Его потенциал действительно впечатляет. Разномастными обвесами, спойлерами, воздухосборниками, дисками сейчас уже никого не удивишь. А вот кисть для ручной раскраски автомобиля, свободное наложение винилов и возможность установки разнообразного декора на корпус – все это очень даже в диковинку.

## ■ ПО МОСКВЕ С ВЕТЕРКОМ

Gaijin шагает в ногу со временем. Дизайнеры твердо уверены: даже в гонках нынче нужен сюжет. Есть он и в «Адреналине 2». Но подробности пока, к сожалению, не разглашаются. Когда ты будешь читать эти строки, на свет, скорее всего, уже появится демо-версия игры. И это за несколько месяцев до релиза! С ее помощью ты на собственном опыте оценишь усилия раз-

## ■ МУЗЫКАЙФ

Для саундтрека будет записано порядка восьми часов музыки. Это абсолютный рекорд! Разработчики даже позволяют менять музыкальные стили. Не нравится рэп? Слушай рок! Или запуск транса и хауса! Для записи разработчики пригласили множество музыкальных коллективов, в числе которых «Би-2» (чьи песни мы уже слышали в «Адреналин-шоу»). И, конечно, «НАИВ». Эта рок-группа не только подарит игре композиции со своего последнего альбома, но и подготовит эксклюзивный трек специально для «Адреналина 2».



работчиков. Разве можно устоять перед соблазном прокатиться по московским улицам, сметая все на своем пути? Благо виртуальную тачку крушить не жалко в отличие от настоящей. И так, ждать осталось совсем недолго. Скоро оторвемся! 🎲



## ■ НЕ РЕВ, А ПЕСНЯ



Gaijin Entertainment первой из всех российских разработчиков решила записать рев моторов настоящих автомобилей. Например, таких известных тачек, как Honda S2000, культовой Chevrolet Camaro 78 года, а также Mitsubishi Eclipse и Lamborghini Diablo. Стоит ли говорить, что все двигатели в игре здорово напоминают настоящие? За остальной звук в «Адреналине 2» отвечает движок F-mode. Очень перспективная технология, кстати.



# РЕЦЕНЗИИ



Neverwinter Nights 2	76
Pro Evolution Soccer 6	82
Medieval II: Total War	88
Football Manager 2007	92
Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера	94
Санитары подземелий	98
Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент	106
Завтра война	110
Marvel: Ultimate Alliance	114
Sam & Max Episode 1: Culture Shock	116

Warhammer: Печать Хаоса	118
Полный Привод: УАЗ 4x4	122
FIFA Manager	124
Вторая Мировая	126
Evidence: The Last Ritual	128
Агата Кристи	130
Дневной Дозор	132
Jaws Unleashed	134
Avatar: The Last Airbender	136
Гид покупателя	138



## И ЧТО ИМ ТОЛЬКО НАДО...

Искушенному игроку не угодишь. То текстуры не достаточно четкие, то сюжет скучный. Но среди сотрудников Правильного, к счастью, нет места снобам и привередам. Мы оценили последние новинки и с удовольствием отмечаем, что осень выдалась удачной. Поклонники RPG дождались **Neverwinter Nights 2**, которая по всем параметрам превзошла свою предшественницу. Порадовал фанатов и Гоблин, доделавший **«Санитаров подземелий»**. Любители фирменного юмора будут в восторге.

Будущим полководцам – вообще раздолье. **Medieval II: Total War** ничуть не снизила заданную серией высокую планку. **Nival** осчастливила тех, кому понравились пятые **«Герои»**, выпустив аддон **«Владыки севера»**. Устал от **Dark Crusade**? Взгляни на **«Warhammer: Печать Хаоса»**. Не забудем и про **Splinter Cell: Double Agent**. Жаль, сиквел стал заметно проще своих предшественников. А если ты ждал наследника **Wing Commander**, не проходи мимо игры **«Завтра война»**.



За предоставленные  
на рецензирование игры  
благодарим магазин





В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистики, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

Особенно отличившиеся игроки получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей!

«Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.





# NEVERWINTER NIGHTS 2

НАЗАД В НЕВЕРВИНТЕР

Ищи  
видеообзор  
на диске!



**Игра  
месяца**



■ Вечно этим оркам не сидится на месте. Придется их снова проучить.



■ Дизайн паука-мечника вышел у авторов очень оригинальным.



OBSIDIAN

## О КОМПАНИИ

■ Obsidian Entertainment основана в 2003 году выходцами из знаменитой Black Isle (*Fallout*, *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*). Пока что прославилась она тем, что делает продолжения хитовых игр от не менее именитой канадской BioWare. Так, два года назад они выпустили *Star Wars Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*, созданную всего за 18 месяцев. Еще когда она не была закончена, ребята подписали контракт с Atari на разработку *Neverwinter Nights 2*. Поговаривают, что сейчас они трудятся над третьим проектом.

Текст: Андрей Первый

**В** позапрошлом номере мы опубликовали подробный материал, написанный на основе ранней пресс-версии *Neverwinter Nights 2*. Теперь подоспел и релиз, и мы рады еще раз вернуться к этой игре. Вряд ли проект такого масштаба нуждается в представлении. Популярность первой части, подкрепленная бесчисленным множеством замечательных модов, – залог повышенного внимания к продолжению. Да и громкое имя разработчика внесло свою лепту. Obsidian Entertainment – выходцев из знаменитой Black Isle – знает каждый поклонник ролевых игр.

## ■ ТЬМА НАСТУПАЕТ

В предыдущей статье ты найдешь немало хвалебных эпитетов в адрес сюжетной линии. Официальная кампания первой NWN не поразила нас ничем особенным. И вот на смену тоскливой истории о проснувшейся древней расе Саурианов пришла захватывающая сага о приключениях простого крестьянина. Здесь есть все: загадки, свя-

занные с прошлым героя, коварные враги из других измерений, политические интриги, верность и предательство... И, конечно же, страшная опасность, угрожающая самому существованию континента Фаерун. Огромная заслуга Obsidian – это яркие и замечательно проработанные персонажи. И речь здесь в первую очередь о спутниках, дизайном которых занимался лично Крис Авеллон (Chris Avellone). Почти все они как на подбор обаятельные и запоминающиеся. Ты нескорю забудешь неунывающую демонессу, эгоистичного рейнджера, хитрого колдуна, балагур-барда, упрямого воина-дварфа и, конечно же, механического голема! Разве что нудный паладин и скучная друида способны вызвать лишь зевоту. Увы, любовные романы (по одному для каждого пола) связаны именно с ними. А жаль. С другой стороны, от того, как мы общаемся со своими подопечными, зависит авторитет главного героя. И это влияет не только на решение уникаль-

ных квестов, но и на финальную часть повествования. Впрочем, многие действия, которые мы совершаем по ходу игры, влекут за собой последствия. Показал себя заботливым добряком? Обретешь множество союзников. Выставил себя последним негодяем? Готовься к тому, что в трудную минуту рассчитывать будет почти не на кого. В первую очередь это коснется крепости, ведь в середине второго акта мы получим собственное владение. С замком и прилегающими землями. Увы, долгое отсутствие хозяина печально сказало на состоянии поместья. Немногочисленный гарнизон вооружен деревянными дубинами и одет в тряпье. Стрелы и стены разрушены, полновина помещений завалена мусором, единственный тракт в запусении. Да еще и бандиты не дают покоя редким купцам, которые решатся сюда заглянуть. Придется потихоньку восстанавливать экономику, ремонтировать укрепления, отстраивать кузницу, магазин и церковь...

## В СЕРЕДИНЕ ВТОРОГО АКТА МЫ ЗАПОЛУЧИМ СОБСТВЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ С ЗАМКОМ И ПРИЛЕГАЮЩИМИ ЗЕМЛЯМИ

## ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

## ИЗДАТЕЛЬ

Atari

## ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

## РАЗРАБОТЧИК

Obsidian Entertainment

## ПОЙДЕТ

Процессор 2GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 3GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (512Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.atari.com/nwn2

■ Очень часто монстры устраивают засады.

■ Тронный зал лорда Нэшера – правителя города.



## ■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Подземелья и драконы. Герои. Приключения... Господи, не смешите меня. Да что эти бедолаги знают о приключениях?! Сидят в своем городке (как он там называется? Невервинтер? Тьфу, гадость какая!) и но-

су из него не кажут. В лучшем случае побродят по окрестностям, и то, когда нужда заставит. А я как ветер! Ничто и никто меня не сдерживает, иду куда хочу! Свободу свою ни на какие богатства не променяю. Чем эти «приключенцы» гордятся? Им доверили огромную крепость? Дети играют в песочнице, я это так называю... А в моем распоряжении бескрайние просторы! Завидуйте, хлюпики.

**Нереварин,**  
герой *TES III: Morrowind*



■ Самые красивые здания — это, конечно же, храмы.

Отдельным пунктом стоит проблема: где достать амуницию для солдат? Мы вынуждены разыскивать шахтеров, да еще и давать им потом указания, где искать руду. На все вышеперечисленное ты потратишь огромное количест-

во средств. Один из способов заработать — брать налоги с проезжающих торговцев и крестьян. Правда, в обмен те потребуют обеспечить безопасность на дорогах и в окружающих землях. Так что не забывая снаряжать патрули и выполнять специальные миссии, повышающие доверие простолюдинов. Но еще больше золота принесит продажа вещей, добытых во время нелегких странствий. И где только мы не побываем, с кем только не встретимся. Секретное убежище расы gythianki, опустевшая шахта dwarфов, единенное пристанище призрака великого дракона, башня знаменитого волшебника, где томятся плененные им демоны, или склеп, в котором проводит свои страшные ритуалы культ избалованных детишек знати... Если выполнять все побочные

## ■ ОДА ТУПОСТИ

Больше всего нареканий заслуживает искусственный интеллект. Лучше назвать его избитым выражением искусственный идиот. Персонажи ведут себя на поле боя по-настоящему глупо. Они не выполняют команды, повинуюсь причудливым скриптам. Без конца бегают от одного недобитого противника к другому и вытворяют что угодно, но только не то, что сделал бы на их месте разумный человек. Отчасти виновата бездарная система управления соратниками. Она уступает даже первой *Baldur's Gate*. Нельзя дать детальные инструкции, кого и когда атаковать. Клерикам невозможно сообщить, в каких случаях надо лечить персонажа. Часть сложных битв требует невероятного количества времени и полной концентрации. И тратится оно не на обдумывание тактических ходов, а на борьбу с нашими дуболомами, которые снова поскакали не туда по самой сложной и опасной траектории. Факт остается фактом: подобный AI — настоящий позор для *Obsidian*.



■ Внутри зданий при таком положении камеры виден потолок.



■ Все события развернутся вокруг города Невервинтер.



## ФАКТЫ

**1** кольцо в коллекционном издании

**4** сержанта охраняют крепость

**10** соратников у главного героя

**40** часов занимает сингл



■ Один из спутников – железный голем. Но его сначала придется отремонтировать.



■ Вот и еще одна графическая ошибка: ноги персонажей провалились сквозь землю.

задания, игра продлится не менее сорока часов.

## ■ Я ЖЕЛАЮ ДРОУ СТАТЬ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ

Одним из самых главных достоинств Neverwinter Nights 2 стала ролевая система. Авторы во всех подробностях передали

особенности сеттинга Forgotten Realms. Персонаж может быть практически кем угодно: демоном-тифлингом, полубогом-аасимаром или даже выходцем из любимой многими расы темных эльфов (дроу). Простые dwarves, эльфы, халфинги и гномы также представлены здесь в нескольких вари-

антах. При этом для каждого класса и расы встречаются оригинальные фразы в диалогах, да и NPC порой реагируют на них по-разному.

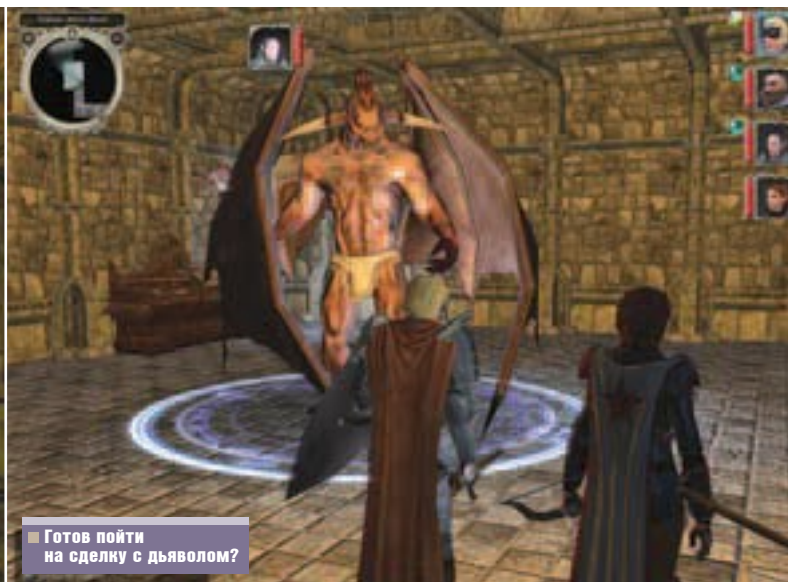
Вместе с Dungeons & Dragons 3.5 появился новый класс – warlock. Персонаж, овладевший данной специализацией, сочетает многие достоинства обыч-



## ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ БЫТЬ ПРАКТИЧЕСКИ КЕМ УГОДНО: ДЕМОНОМ-ТИФЛИНГОМ, ПОЛУБОГОМ-ААСИМАРОМ ИЛИ ДАЖЕ ДРОУ



■ Один из анимационных эффектов в бою: персонаж подпрыгивает и бьет мечом с разворота.



■ Готов пойти на сделку с дьяволом?



**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings

**СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4**

**ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6**

■ Этот спецэффект явно не удался.

■ Ну какая же D&D без драконов? Опасные противники, между прочим!

## ОСТОРОЖНО, D&D!



■ Тут и там мелькают отзывы поклонников новейших *Oblivion* и *Gothic 3*. Они очень недовольны тем, что в *Neverwinter Nights 2* нет псевдо-свободы, сверхсовременной графики и сногшибательных спецэффектов. Конечно, по-своему они правы. Поэтому хотим тебя предупредить. Если ты ждешь от игры возможности разгуливать по бескрайним лесам и полям, то лучше не обращай на нее внимание. Ничего, кроме разочарования, точно не получишь.

ных воинов и магов: неплохо владеет холодным оружием, а заодно колдовством усиливает собственные способности. Приятно, что авторы не забыли о мета-магии. С ее помощью даже самые слабые заклятия становятся мощными и смертоносными. Ну и конечно, отдадим должное крафтингу. Отдельно развиваем алхимию, искусствоковки доспехов и оружия. Obsidian включила в игру огромное количество рецептов (узнаем их из книг) и реагентов.

Но самое главное достижение разработчиков – это, конечно же, движок **Electron**. Если предыдущая часть в момент выхода смотрелась не слишком современно, теперь этот недостаток исправлен. Ты увидишь красивейшие пейзажи и растительность, симпатичные здания, отличную детализацию текстур (причудливые узоры на доспехах, выбоины на мостовой...) и огромное количество мелких объектов (например,

■ Через секунду этот демон вызовет себе на подмогу половину адских легионов.




■ Оборона крепости в самом разгаре.

книги или монеты на столе). А ведь это еще не взялись за дело создатели модулей. Они обязательно придумают тысячи и даже десятки тысяч новых объектов, даже не сомневайся. Да и первые приключенческие плагины не за горами. Будет как скоротать время до выхода первого адда-она. Конечно, редактор немного усложнился. Но ведь и возможностей он предоставляет гораздо больше! К сожалению, толком протестировать движок Obsidian не успела. Даже в сингле есть трудности с выполнением большого количества заданий. Что го-

ворить про оптимизацию: игра требует достаточно мощного компьютера. И тебе придется им обзавестись, иначе готовься очень-очень долго ждать, пока загрузится следующая территория. Впрочем, даже на самых современных и мощных машинах она работает довольно медленно. Виною тому недоработанные тени и шейдеры. Более того, периодически случаются вылеты (во время финального боя это происходило трижды). Наконец, анимация схваток стала беднее, чем в первой *Neverwinter Nights*! Про *Knights of the Old Republic* даже не вспоминаем.

## И ВСЕ ЖЕ ТАМ МЕД

Но не стоит пугаться и заранее посыпать голову пеплом. Уже сейчас вышло несколько патчей, в скором времени NWN 2 основательно подлатают. И мы, одолев кампанию, начнем знакомиться с неплохим многопользовательским режимом, а заодно оценим творчество талантливых моддеров. Достаточно вспомнить все то, что они сотворили на базе "Aurora", и любые сомнения отпадут тотчас: *Neverwinter Nights 2* не покинет наши жесткие диски очень и очень долго. Это ли не самый главный признак хита? 



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

**ДОСТОИНСТВА:**  
Редактор с множеством богатейших возможностей; интересная однопользовательская кампания; яркие персонажи; отличный мультиплеер.

**НЕДОСТАТКИ:**  
Движок плохо оптимизирован; боевая анимация скучна; искусственный интеллект практически отсутствует; музыка и голоса из первой части.

**ИТОГО 8.5** Достойное продолжение нашумевшего хита. Для тех, кто любит D&D.



# ИНСТИНКТ

**ОСТОРОЖНО!  
ВИРУС ВЫРВАЛСЯ НА СВОБОДУ!**



**БЫЛ НА «ИГРОМИРЕ-2006»? ВИДЕЛ ЗАГАДОЧНО РАЗРИСОВАННЫХ ЛЮДЕЙ?\* ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К КОМПАНИИ!**

Вооружись маминой косметикой или курсором графического редактора и разрисуй свою физиономию так, чтобы зомби стало страшно. Пришли свою фотографию по адресу [games@nd.ru](mailto:games@nd.ru) с пометкой «Я ТОЖЕ ЗОМБИ» и получи эксклюзивный приз с символикой «ИНСТИНКТА». Обещаем: самые колоритные персонажи обязательно найдут свои лица в игре.

ПОДРОБНОСТИ НА:

**WWW.INSTINCT-GAME.RU**

\*Во время проведения акции ни один посетитель выставки не пострадал. Пострадали гримеры.



© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Divan, музыка в игре, 2006. ([www.romandivan.com](http://www.romandivan.com)). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», [www.nd.ru](http://www.nd.ru), 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: [sale@nd.ru](mailto:sale@nd.ru), Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: [zakaz@nd.ru](mailto:zakaz@nd.ru). Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: [sales@odyssey.od.ua](mailto:sales@odyssey.od.ua), [www.Odyssey.od.ua](http://www.Odyssey.od.ua).



РЕЦЕНЗИЯ | PRO EVOLUTION SOCCER 6

# PRO EVOLUTION SOCCER 6

НЕЛЕГКАЯ ПОБЕДА



■ Ни защитник, ни покинувший штрафную площадь голкипер уже не в состоянии помешать занатить мяч в пустые ворота.



■ Жребий вновь свел «Барселону» и «Арсенал». Для надежности каталонец забежал в ворота вместе с мячом.



## KONAMI

### О КОМПАНИИ

■ Konami основал в далеком 1969 году японский предприниматель Кагемаса Кадзуки (Kagemasa Kozuki). В 1973 году корпорация стала специализироваться на производстве электронных развлечений. В эпоху зарождения консолей японцы занялись производством видеоигр. К сожалению, обладателей PC разработчики радуют хорошими проектами нечасто. Помимо *Pro Evolution Soccer* за последние пять лет на нашу любимую платформу портировали ряд эпизодов таких известных сериалов, как *Silent Hill* и *Metal Gear Solid*.

ЗОЛОТОЙ  
КУЛЕР



Ищи  
видеообзор  
на диске!

#### ЖАНР ИГРЫ

Sport

#### ИЗДАТЕЛЬ

Konami Digital  
Entertainment

#### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

#### РАЗРАБОТЧИК

Konami

#### ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz,  
256Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

#### ПЛЕТИТ

Процессор 1.4GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

#### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

#### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

pes6.net

Текст: Степан Рвач

**К**онкуренция между FIFA и *Pro Evolution Soccer* напоминает боксерский поединок в тяжелой весовой категории. Оба претендента на звание «лучший футбольный симулятор года» старательно готовятся к предстоящей схватке. Так уж сложилось, что всякий раз встреча протекает по одному и тому же сценарию. Первым удар наносит канадский боксер. Собравшийся в зале народ реагирует по-разному. Одни охают от удивления, другие возмущенно кричат: «Слабак, мы ждали большего!». Тем временем судьи что-то помечают в своих блокнотах. Затем наступает черед здоровяка из Токио. Замах. Удар! Каков результат? Нокаут? Победа по очкам? Сенсационное поражение?

### КТО НА НОВЕНЬКОГО?

К стандартному набору режимов (Match, Master League, Cup, League, Training и Network) добавились свежие International Challenge и Random Selection Match. В первом случае ты примешь участие в некоем

подобии Чемпионата мира: сначала пройдешь короткий отборочный этап в своей части света, после чего сразишься с более сильными национальными командами в основном турнире. RSM предлагает создать произвольную группу футболистов из представителей различных клубов и сборных. К сожалению, японцы не смогли получить права на все интересующие их европейские и латиноамериканские чемпионаты. Винить авторов за это не стоит, так как эксклюзивная лицензия от организации FIFPro (Ассоциации профессиональных футболистов) вот уже несколько лет подряд находится в руках Electronic Arts.

### ФУТБОЛЬНАЯ УГАДАЙКА

Настоящие имена футболистов и названия клубов ты обнаружишь лишь в итальянском, испанском, французском и голландском первенствах. С английской Премьер-лигой дела обстоят так: среди 20-ти участников реального прототипам соответ-

ствуют лишь «Арсенал» и «Манчестер Юнайтед». Всех остальных разработчики предусмотрительно окрестили так, чтобы игроки могли понять, о ком идет речь. Выбираем Merseyside Blue, изучаем состав и... понимаем, что за этим таинственным названием скрывается «Эвертон». Так же легко угадать имена остальных команд. Под «псевдонимом» London FC скрывается «Челси». А загадочный North East London – это «Тоттенхэм». Прочие клубы представлены в категории Others League. Рядом с FC Belgium, AC Czech и другими вымышленными командами стоят всамделишные «Бавария», «Галатасарай», «Ювентус», «Олимпиакос», «Росенборг», шотландские «Селтик» и «Рейнджерс», порту-



## Судьи перестали напоминать роботов, которые безошибочно определяют даже малейшие фолы

■ Футболисты извиняются за нарушения по-разному: одни виновато прячут глаза, а другие готовы на большее.



■ За такой грубый подкат надо показывать не желтую карточку, а красную. А потом еще назначить пятиматчевую дисквалификацию.



■ Если верить слухам, то в этом межсезонье Дмитрий Сычев окажется в московском «Спартаке». А пока игрок «Локомотива» забивает голы за сборную.



## ■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Здравствуй. Не буду представляться, так как выражаю не свое, а общее мнение. От лица огромной армии российских болель-

щиков хочу сказать свое решительное «нет» **Pro Evolution Soccer 6**. В этой игре нам подсунили кого угодно, но только не нашу сборную. Устаревший и местами неправильный состав – еще полбеды. Самое страшное – это глядеть на виртуальные физиономии Аршавина, Сычева, братьев Березуцких и многих других футболистов. Они даже на людей не похожи! Бабуины – не иначе.

**Болельщик  
русской сборной**

гальские «Спортинг», «Бенфика» и «Порту», а также киевское «Динамо». Увы, для российских места не нашлось. Национальные сборные разбиты на пять групп. Две из них – европейские, а в оставшиеся три вошли африканцы, американцы

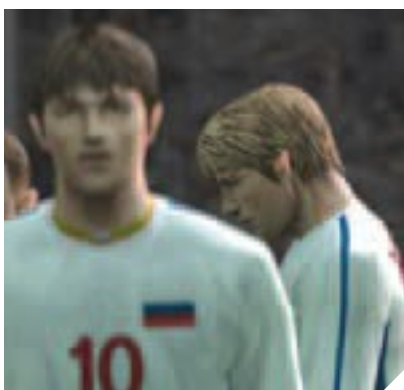
(с обоих континентов), а также представители Азии и Океании.

## ■ ЖИВЫЕ АРБИТРЫ

С первых же минут матча соперник задает высокий темп и старается провести как можно больше атак, умело чередуя короткие и длинные передачи. Середину поля он проходит в два-три касания, успевая только закрывать пустые зоны. Чуть зазевался – пиши пропало. Если компьютер ведет в счете, то в конце встречи он может потянуть время, перекачивая мяч от одного футболиста к другому. Судьи перестали напоминать роботов, которые безошибочно определяют даже малейшие фолы. Одни арбитры позволяют играть в силовой футбол и порой не обращают внимания на явные грубости. Другие настолько дотошно выполняют

## ■ СТРАННАЯ СБОРНАЯ РОССИИ

По версии японских разработчиков, национальная команда России давно уже не менялась. Судя по составу, за основу взяли сборную времен Юрия Семина. Но даже в этом варианте в глаза бросаются несколько серьезных ошибок. Ребята играют в четыре защитника. Причем в центре обороны рядом с армейцем Василием Березуцким расположился не его одноклубник Игнашевич, а «железнодорожник» Сенников. По краям стоят Алексей Березуцкий и Анюков. Пару опорных составляют Смертин и капитан сборной Лоськов. На флангах полузащиты действуют представители «Локомотива» Измайлов и Биялетдинов. А дуэт форвардов составили питерцы Аршавин и Кержаков. В запасе почему-то сидят распрощавшийся с большим футболом вратарь Овчинников, не попавший даже в основной состав ЦСКА Гусев, давно не привлекавшийся в сборную Семак и не пойми откуда взявшийся торпедовец Зырянов.



■ Даже великий Петр Чех оказался бессильным против такого коварного удара.



■ Ну кто же так бьет пенальти?!



## ФАКТЫ

**2** новых игровых режима

**32** европейских сборные

**160** скрытых игроков в PES-Shop

**5000** очков за костюм



■ Вратаря «расстреляли» в упор.



■ Мяч коварно залетел в ворота от руки защитника.

свою работу, что просто диву даешься. Допустим, противник сделал очень грязный подкат, но тебе удалось передать пас своему партнеру. Однако тот вскоре потерял мяч в совершенно безобидной ситуации. Что делает человек со свистком? Он просто останавливает встречу и велит пробить штраф-

ной удар с того места, где были нарушены правила.

## ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Разработчики внесли ряд изменений в геймплей. Усложнилась борьба за верховые мячи, зато упростился дриблинг. Короткие пасы в ноги теперь не такие сильные, как раньше. Так что

приходится чаще посылать передачи на ход. Проходы по флангу выполняются очень легко. Защитники ведут себя так, словно специально приглашают тебя пробежать вдоль бровки и навесить мяч в штрафную площадь. Чаще всего такие маневры ничем не заканчиваются, но иногда



**Лишь необходимость выпастаться перед походом в школу, институт или на работу отрывает от монитора**



■ Перед началом матча можно поменять стартовый состав.



■ Все хотят поздравить забившего гол.



**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings

СРЕДНЯЯ  
ОЦЕНКА **8.5**

ОЦЕНКА  
ЧИТАТЕЛЕЙ **6.2**

Трибуны заполнены  
не заполнены целиком.



Вот такое безобразие можно  
купить на приззовые очки.

## НА ЛЮБОЙ ВКУС

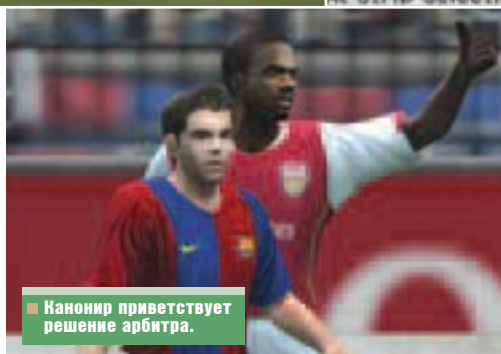


По традиции сразу же после выхода *Pro Evolution Soccer 6* огромная армия фанатов дружно принялась исправлять недочеты разработчиков. Достаточно быстро во всемирной паутине начали появляться различные патчи, утилиты и добавления. Например, **Intes KEYCHANGE 1.06** позволяет изменять управление на клавиатуре. **Champions League Adboards** добавляет в игру рекламные щиты, которые ты мог видеть во время телевизионных трансляций.

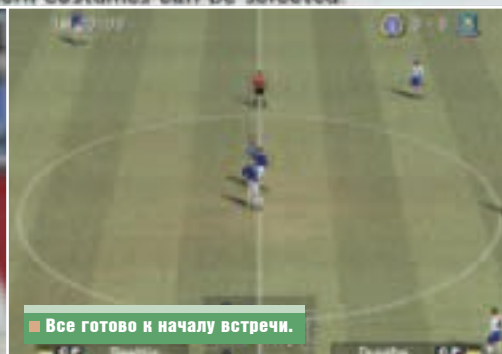
удается забить при помощи красивого удара головой. По сравнению с прошлым годом слегка улучшилась графика. Вратари больше не демонстрируют неправдоподобные прыжки и ведут себя более естественно. Значительно улучшилась анимация движений полевых (в том числе во время празднования гола), модели звезд мирового футбола стали еще реалистичнее (увы, сборной России это не касается).

## ПЛОХОЕ ЗАБЫВАЕТСЯ, ХОРОШЕЕ ОСТАЕТСЯ

И все-таки *Pro Evolution Soccer 6* чертовски хорош. Даже несмотря на отсутствие ряда лицензий, старый графический движок, гигантские флаги (размером в половину трибуны), неправильный состав национальной команды России, простенькие музыкальные композиции, дурацкий звук удара по мячу и чуждый для всех пользователей PC консольный интер-



Канонир приветствует  
решение арбитра.



Все готово к началу встречи.


фейс. Подобные минусы за просто отправили бы ко дну любой другой футбольный симулятор, но только не творение кудесников из **Konami**. Захватывающее действие с лихвой компенсирует все вышеперечисленные недостатки.

Игра притягивает к себе, словно магнит. Эмоции бьют через край. Вот ты смотришь, как твой защитник неудачно выполнил подкат и позволил нападающему соперника выйти на свидание с вратарем. Так и хочется треснуть кулаком по столу и произнести какое-нибудь крепкое словечко. Или, подобно латиноамериканским

комментаторам, во всю глотку прокричать слово «г-о-о-о-л!», когда после долгого привыкания к необычной системе ударов ты наконец-то посылаешь мяч в дальнюю девятку. Лишь необходимость выспаться перед походом в школу, институт или на работу отрывает от монитора. А потом все повторяется снова и снова, пока в режиме **Master League** любимая команда не станет чемпионом высшего дивизиона.

## ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАЛ...

Настало время подводить итоги поединка. Нетрудно дога-

даться, что звание лучшего футбольного симулятора досталось *Pro Evolution Soccer 6*. К сожалению, японский боксер подошел к встрече со своим извечным канадским конкурентом в расслабленном состоянии, полагаясь на прежний опыт. Зрители не увидели нокаута. Впрочем, запаса прочности вполне хватило для того, чтобы одержать победу по очкам. Как говорят спортсмены, «на классе». Будем надеяться, что в следующем году Konami исправит имеющиеся недостатки. Если бы не они, игра получила бы от нас более высокую оценку. 

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:**  
Большое количество режимов; матчи захватывают до последней минуты; классная анимация; реалистичные лица звезд мирового футбола.

**-** **НЕДОСТАТКИ:**  
Отсутствие лицензий на ряд европейских чемпионатов; в некоторых сборных игроки выступают под вымышленными именами и фамилиями.



**ИТОГ 8.5** *Pro Evolution Soccer 6* – лучший на данный момент футбольный симулятор.





# NEED FOR SPEED CARBON

Состязания начинаются в городе, где вы должны завоевать почет и уважение соперников из разных районов. Вы очень рискуете, бросая вызов крутым ребятам на дорогах тачках, и можете потерять все. Однако без риска нет победы и признания — ведь даже там, где соревнуются лучшие из лучших, победитель всегда только один. Опасные соревнования обязательно привлекут внимание полиции. И когда обстановка накалится до предела, вам придется покинуть улицы города и перенести гонки в знаменитый каньон Carbon. Здесь-то и начнутся настоящие испытания!

Машина — не роскошь, а средство самовыражения. Миллионы запчастей от именитых производителей, аэрография и яркие наклейки превратят любую колымагу в шедевр дизайнерской мысли. В Need For Speed: Carbon любители автотюнинга смогут использовать революционно новый набор инструментов — Autosculpt™. С его помощью можно менять практически все — от формы кузова, капота, клапанов и системы распределения топлива, до детального внешнего вида. Вы можете создать свой собственный дизайн или выбрать одно из 200 готовых решений.

ЕСТЬ  
**ДВА**  
СПОСОБА

## Команда

Искусное вождение помогает выигрывать гонки, а надежная команда ведет к мировому лидерству.

### Проектировщик

Командный игрок. Создает аэродинамические чертежи — рывок, и вы уже у финишной черты.

### Разведчик

Знает карту — и знает, чего на ней нет. Находит краткие пути к победе.

### Блокиратор

Груб и отличается агрессивным поведением. Превращает в ад жизнь ваших противников.

ДОБРАТЬСЯ

**ДО ДНА**

КАНЬОНА...

### Настройщик

Мастер стиля — добавляет панели кузова, выхлопные комплекты, модные покрышки и крылья к вашему авто.

### Механик

Поддерживает мотор машины в отличном состоянии, дает скидки при покупке автомобилей и запчастей.

### Мастер-наладчик

Решает ваши проблемы. Позволяет получить дополнительные деньги, если вы выигрываете гонку.



PC DVD ROM

PlayStation®2

ONLY AVAILABLE ON:

PSP™

12+  
www.pegi.info

РЕКЛАМА

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. Dodge and HEMI are trademarks of the DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10, Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger HEMI and their trade dress are used under license by Electronic Arts. © DaimlerChrysler Corporation 2006. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and are used under license by Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



# MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ОГНЕМ, МЕЧОМ И КРЕСТОМ



**Игра**  
**месяца**

Текст: Борис Соколов

**О**громная армия подошла к каменным стенам города. Можно разбить лагерь и устроить длительную осаду. Но времени ждать нет, и приходится действовать без промедления. Лучники, арбалетчики, пехотинцы с копьями и алебардами, мечники и несколько отрядов тяжелой кавалерии выстроились в боевом порядке недалеко от ворот. Одно слово ко-

мандира, и начнется битва. Великая битва, в которой сложат свои головы сотни прекрасных воинов. И все ради того, чтобы еще один маленький клочок земли стал частью владений амбициозного правителя.

## ■ РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

В *Medieval II: Total War* представлены только три региона.



■ Несущиеся на огромной скорости кавалеристы даже не успели вступить в сражение. Еще на подходе их прикончили лучники.

Евразия и Северная Африка доступны с самого начала, а значительно позже мы побываем в Америке. Поначалу придется выбрать одно из пяти государств: Англия, Франция, Испания, Венецианская республика и Священная Римская империя. Для победы достаточно покорить 15 или 45 населенных пунктов (количество зависит от того, какой вариант кампании ты выбрал – короткий или длинный). Во многих городах власть захватили мятежники. Например, рядом с владениями британского короля располагаются «независимые» Йорк, Брюгге, Ренн и Антверпен. А если взглянуть к соседям французам, то можно отыскать еще парочку бунтующих поселений. Таким образом, на первых порах есть шанс значительно расширить свои владения, при этом не

ввязываясь в кровопролитные и дорогостоящие войны с другими государствами.

## ■ ГОД ЗА ГОДОМ

От проблем внешней политики то и дело отвлекают сообщения о происходящих в мире важных событиях. В конце XI века европейские мореплаватели позаимствовали у арабов руль и компас, крестьяне наконец-то начали использовать тачки. Папа Римский созвал крестовый поход на Иерусалим. В первой половине XII столетия становится еще интереснее. Из монгольских степей надвигаются орды непобедимого Чингисхана. Чуть позже из Китая придет весть об изобретении пороха (на самом деле европейцы узнали об этом только в XIV веке), после чего мы будем спешно налаживать производство мортир.

**Если ты играешь за одно из католических государств, то придется выполнять прихоти Папы Римского**

Ищи  
видеообзор  
на диске!



### ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based /  
Real-Time Strategy

### ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

### РАЗРАБОТЧИК

The Creative Assembly

### ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

### ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

totalwar.com





## О КОМПАНИИ

■ Британская студия The Creative Assembly основана в 1987 году Тимом Анселлом (Tim Ansell). Долгое время будущие авторы популярного сериала сотрудничали с компаниями Firebird и Psygnosis, а также участвовали в создании спортивных проектов от Electronic Arts. В июне 2000 года на полках магазинов появился *Shogun: Total War* – настоящий прорыв в стратегическом жанре. Затем последовали еще более успешные *Medieval: Total War* и *Rome: Total War*. В марте 2005 года издательство SEGA приобрело The Creative Assembly.

## ФАКТЫ

**21** государство борется за выживание

**225** ходов на завоевание мира

**1080** год – начало игры

**16000** солдат на поле боя



■ Противник бросил в бой основные силы – тяжелую пехоту. Однако без поддержки конницы она ничем не поможет.

С появлением мощной артиллерии тактика кардинальным образом меняется. Закованные в броню с головы до ног кавалеристы отходят на второй план. Лучше делать ставку на мощную пехоту, которая умеет не только противостоять знаменитым рыцарским атакам «клином», но и брать приступом поселения и крепости. При поддержке пушек неказистые на первый взгляд мужички с копьями становятся смертоносной силой, сметающей все на своем пути. Если ты решил не отказываться от конницы, то лучше всего остановиться на легкой кавалерии. Быстрые всадники пригодятся

во время преследования убегающих неприятельских солдат.

## ДВЕ СТОРОНЫ МЕДАЛИ

Как и в предыдущих эпизодах сериала Total War, по стратегической карте мы перемещаемся в пошаговом режиме, зато сражения происходят в реальном времени. На смену римским поселениям вновь пришли замки и города. Цитадели – могучее препятствие на пути вражеской армии. А кроме того, там можно нанимать элитных воинов. В меню управления городом мы регулируем уровень налогов, налаживаем сельское хозяйство и открываем различные гильдии (торговцев, воров, строителей, оружейных мастеров). Немного изменилась система вербовки войск. Теперь за один ход разрешается сформировать до трех-четырех отрядов, лишь бы хватало рекрутов и золота в казне.

## НОВЫЕ ЛИЦА

К знакомым по *Rome: Total War* шпионам, наемным убийцам и дипломатам добавились торговцы, священники и принцессы (святые отцы и девушки, впрочем, были в первой Medieval).

## ЗНАЙ НАШИХ!

В *Medieval II: Total War* среди прочих средневековых государств ты найдешь Киевскую Русь периода феодальной раздробленности. Наши предки станут доступны в режиме «Кампания» лишь после того, как ты завоюешь их земли (выступая за одну из пяти изначально открытых сторон). Летом 1080 года под твоим контролем находится только Новгород. В Смоленске, Москве, Рязани и в соседних польских землях хозяйничают мятежники (видимо, разработчики ничего не знают об удельных князьях). На ранних этапах есть лишь крестьяне с вилами, лучники-ополченцы, копейщики и казаки. В отличие от простых кавалеристов последние не только рубят противника саблями, но и обстреливают из луков. По мере развития государства ты сможешь нанимать арбалетчиков, вооруженных тяжелыми топорами пехотинцев, боярских сыновей (как и казаки, они умеют стрелять на скаку) и тяжелую конницу – дружину.



■ Отряды вражеской пехоты сильно устали и наконец-то оголили фланги. Самое время взять их в плотное кольцо.



■ Через мгновение изображение тактической карты сменится на трехмерное поле боя.





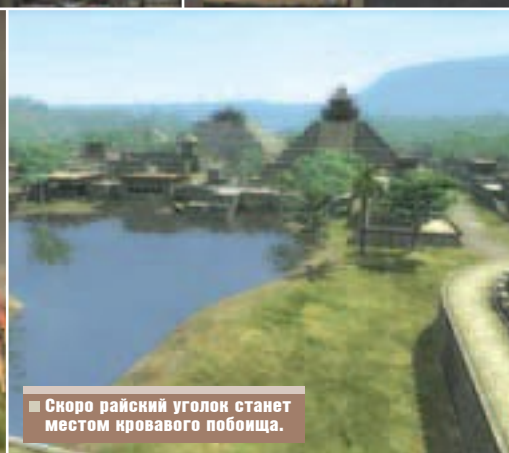
■ Пехота ацтеков бежит от испанских стрелков с мушкетами.



■ Москва не сразу строилась.



■ Резерв главного командования.



■ Скоро райский уголок станет местом кровавого побоища.

Знатные девицы мало чем отличаются от разменных фигур в шахматах. Допустим, у тебя плохие отношения с соседями, но при этом есть красавица дочка. Немедленно отправляй ее навстречу холостому наследнику чужеземного трона. Стрела Амура пронзит холодное мужское сердце, и из возможного противника королевич превратится в верного союзника. Выбрав одно из католических государств, придется выполнять прихоти Папы Римского. Глава церкви периодически организует крестовые походы. Пару раз проигнорировал призыв спасти Гроб Господень от язычников? Отлучат от церкви, а твои земли объявят ничейными.

## ■ ГОЛЛИВУДСКИЙ РАЗМАХ

Разработчики наконец-то задумались о разнообразии: солдаты теперь внешне отличаются друг от друга. Значительно улучшилась анимация. Сражения перестали напоминать неумелые постановки дуэли Гамлета с Лэртом в школьном театре, когда актеры неуклюже машут бутафорскими мечами. Бойцы наносят колющие и режущие удары, прикрываются щитами и даже

добивают упавшего на землю врага. Если же служивый отделался ранением, его доспехи покроются пятнами крови. К сожалению, не обошлось без мелких оплошностей. Ноги некоторых солдат застревают в земле. Во время стрельбы лучники даже не пытаются делать вид, будто натягивают тетиву. Впрочем, на фоне эпических сражений с участием нескольких тысяч солдат все эти малозначимые недочеты никого не побеспокоят. Порой кажется, что перед тобой не компьютерная иг-

ра, а очередной голливудский блокбастер с отлично поставленными батальными сценами. Если Rome: Total War был сродни «Гладиатору» Ридли Скотта, то Medieval II: Total War напоминает «Царство небесное» того же режиссера. Столь же красиво, масштабно и интересно. И не беда, что многие элементы мы уже видели. Здесь они отполированы практически до кристального блеска. Если тебе нравятся красивые исторические стратегии, не пропусти!



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:** Качественная графика и улучшенная анимация; масштабные сражения; сложные дипломатические отношения; торговые и религиозные войны.

**-** **НЕДОСТАТКИ:** Продолжение серии выглядит не слишком оригинально; мелкие графические недочеты; музыкальное сопровождение не всегда подобрано удачно.

**ИТОГО 8.5** Знакомый геймплей, доработанный движок. В итоге – потрясающая игра.

## ■ ОЖИВШАЯ ИСТОРИЯ



■ Помимо кампании можно принять участие в семи знаменитых исторических сражениях: в битвах за Арзуф (1191 г.), Танненберг (1410 г.), при Фулфорде (1066 г.), Оутмбе (1520 г.), Павии (1525 г.) и Агникорте (1415 г.), а также в осаде Сетенила (1484 г.). Лучшее всего у разработчиков получилось воссоздать противостояние английского короля Ричарда и султана Саладина около города Арзуф, а также разгром испанским завоевателем Кортесом войска ацтеков при Оутмбе.

## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.5



# ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



РЕКЛАМА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; [office@rusobit-ml.ru](mailto:office@rusobit-ml.ru). Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: [support@rusobit-ml.ru](mailto:support@rusobit-ml.ru), а также на форуме сайта «Руссобит-M»: [www.rusobit-ml.ru/forum/](http://www.rusobit-ml.ru/forum/). Розничная продажа в МГТС на территории Москвы.



# FOOTBALL MANAGER 2007

## ФУТБОЛЬНАЯ ЛИХОРАДКА



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

**О**сень – не лучшая пора для футбольных болельщиков. Российское первенство подходит к концу, зарубежные, напротив, набирают обороты. Вот только многим они чужды. Думаешь, пора впасть в зимнюю спячку? Вовсе нет, сезон только начинается. Ведь уже четырнадцать лет разработчики из Sports Interactive радуют фанатов новыми версиями *Football Manager* (ранее они работали над серией *Championship Manager*).

Игра, год назад считавшаяся чуть ли не идеалом, и сегодня даст сто очков вперед уродливому *Championship Manager 2007*. И заодно «гламурному» *FIFA Manager 07*, в котором за красивой графикой и приятным интерфейсом прячется откровенно скучный геймплей.

**СЕРИАЛ FOOTBALL MANAGER БЫЛ И ОСТАЕТСЯ ЛУЧШИМ СРЕДИ ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ, ЭТАЛОНОМ В ЖАНРЕ**

### ■ ХОЧЕШЬ СТАТЬ ДОКТОРОМ КУРПАТОВЫМ?

Удивительно, но, как и в прошлогоднем менеджере, в FM 2007 лишь два заметных нововведения. Во-первых, разговоры с командой изменились до неузнаваемости. Раньше наставлять ее на путь истинный можно было после матча и в перерыве. Отныне общаться с игроками придется постоянно. Каждый футболист, словно ребенок, требует внимания. Будешь его игнорировать – скандала не избежать.

Жить в согласии со своей командой – вот мечта любого профессионала. Довольный руководством коллектив подскажет, стоит ли приглашать того или иного тренера. А заодно, к примеру, поможет с выбором скаутов.

Вообще говоря, событий, не имеющих прямого отношения к игре, стало значительно больше. Менеджеры других клубов поливают нас грязью постоянно – только успевай отвечать бранью на брань. СМИ одолевают вопросами вроде «А вы продадите своего капитана за большие деньги?» или «А как вам живется в команде?». Каждый новичок, просидев на ска-

мейке запасных более двух матчей, считает своим долгом публично раскритиковать наставника (как Дмитрий Аленичев). Полемика прекращается только после отставки. Второе нововведение – появление фарм-клубов. Суть идеи такова: команды заключают договор, согласно которому обязуются помогать друг другу. Например, если уровень фут-

#### ЖАНР ИГРЫ

Sport/Management

#### ИЗДАТЕЛЬ

SEGA Enterprises

#### РАЗРАБОТЧИК

Sports Interactive

#### ПОЙДЕТ

Процессор 1 GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

#### ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

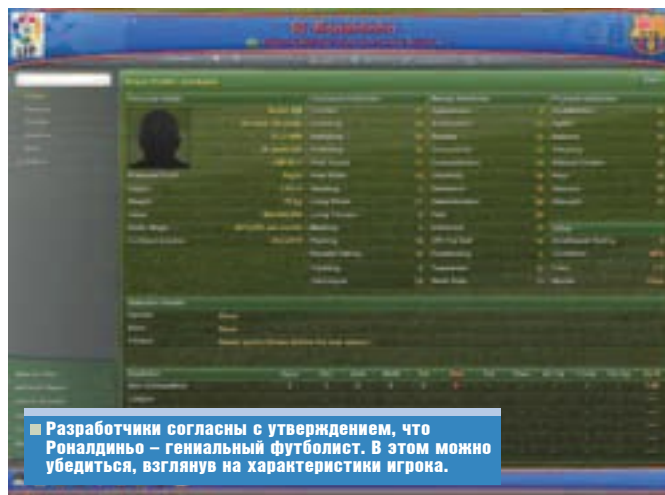
До 16

#### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

#### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[footballmanager.net](http://footballmanager.net)



■ Разработчики согласны с утверждением, что Роналдиньо – гениальный футболист. В этом можно убедиться, взглянув на характеристики игрока.





## О КОМПАНИИ

■ Sports Interactive – одна из самых авторитетных студий в мире. И это несмотря на то, что за четырнадцать лет своего существования она создавала лишь спортивные управленческие симуляторы. Сначала – *Championship Manager* (впоследствии превратился в *Football Manager* из-за разрыва контракта с бывшим издателем игры – Eidos Interactive), затем – *NHL Eastside Hockey Manager*. И вот совсем недавно разработчики выпустили в свет новый менеджер – *Out of the Park Baseball Manager 2006* – посвященный, как ты догадался, бейсболу. Приобрести все творения студии можно почти что за гроши (примерно 30 евро).

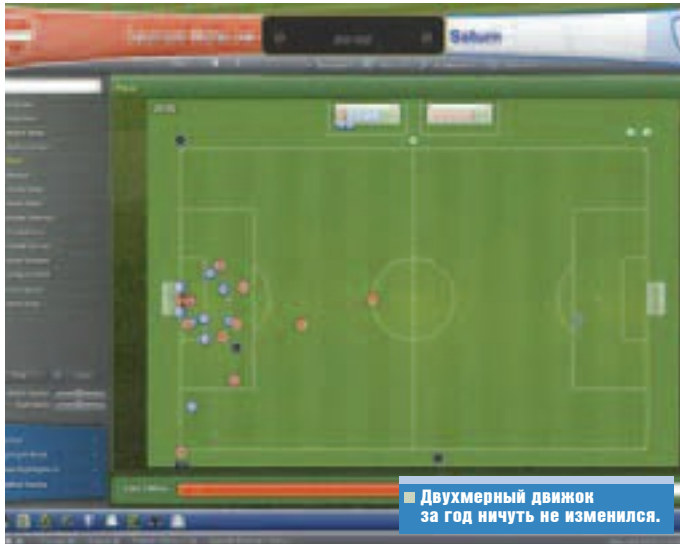
## ФАКТЫ

**1** официальная графическая оболочка

**2** российских дивизиона

**68** миллионов стоит Роналдиньо

**275** тысяч тренеров и игроков



■ Двухмерный движок за год ничуть не изменился.



■ Эрнан Креспо почему-то все еще выступает за клуб «Челси».

болиста не отвечает требованиям клуба, то его можно перевести в фарм-клуб. Естественно, «Зенит» и «ЦСКА», несмотря на заманчивые перспективы, не согласятся заключить такой контракт. А вот вариант «Спартак» – «Химки» вполне возможен. Тем более что в составе химчан выступают сразу трое бывших «красно-белых»: Тихонов, Бесчастных и Парфенов.

## МАЛЕНЬКИЙ, НО ВЕРНЫЙ ШАГ

Напоследок – пара слов об остальных параметрах. Заметно ухудшились навыки всех без исключения игроков. Настолько, что форвард миланского «Интера» Адриано по меркам *FM 2007* стал спортсменом среднего уровня.

Что касается тактических схем и системы тренировок, то здесь все осталось на прежнем уровне. Каждому футболисту можно придумать индивидуальный график тренировок, а отдельная страничка позволяет следить за его успехами (неудачами). К сожалению, переучивать игрока на другую позицию отныне запретили. Допустим, защитник не сможет стать нападающим. Непонятно только, почему. Наконец, тактическая часть похвастается новыми схемами расстановки подопечных на поле.

Увы, больше отличий не замечено. Мы решили на этот раз не повторять традицию и поставили игре не «девятку», а на полбалла меньше. Причина проста: хотя *Football Manager 2007* близок к идеалу, авторы до сих пор не исправили целый ворох недостатков. Мы наивно полагали, что их должны были устранить в этой версии. Да, скалтури-



ли разработчики. Да, нововведений кот наплакал. Но выбирать нам с тобой не приходится. FM был и остается лучшим футбольным менеджером. Ярким эталоном в жанре.

Ну а конкурентам до творения Sports Interactive так же далеко, как нашей сборной России до победы в финале Чемпионата мира по футболу. Да простят читатели мне подобный пессимизм.

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.0**

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

**ДОСТОИНСТВА:**  
Красивый и интуитивный интерфейс; FM перестал часто зависать и вылетать в Windows; все параметры игры практически доведены до идеала.

**НЕДОСТАТКИ:**  
Музыки как таковой нет, есть лишь однообразные звуки; освоить игру непросто; минимум новшеств по сравнению с прошлой версией.

**ИТОГО 8.5** Лучший на сегодняшний день менеджер. Однако нововведений слишком мало.





РЕЦЕНЗИЯ | HEROES V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

БОРОДАТОЕ ДОПОЛНЕНИЕ



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЗОЛОТОЙ  
КУЛЕР



Ищи  
видеообзор  
на диске!



#### ЖАНР ИГРЫ

Turn-based strategy

#### ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

#### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Nival Interactive

#### РАЗРАБОТЧИК

Nival Interactive

#### ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb),  
2Gb пространства на HDD

#### ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5GHz,  
1Gb RAM, 3D-ускоритель  
(256Mb, T&L),  
2Gb пространства на HDD

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

#### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Три CD

#### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[nival.com/homm5\\_ru](http://nival.com/homm5_ru)

**Н**eroes of Might and Magic V (HoMM V) сложно назвать идеальной. Слишком уж много было в ней ошибок и недоработок. Итоговую оценку мы слегка завысили, надеясь на будущие патчи. К счастью, заплатки появились очень быстро и здорово улучшили игровую механику. Адд-он «Владыки Севера» вобрал в себя все предыдущие исправления, да еще

и побаловал нас новшествами. Он стал своеобразным итогом полугодовой работы авторов. Не скроем, мы довольны плодами их стараний!

#### ■ РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Прежде чем вести разговор о дополнении, обратим внимание на его предшественника. Еще до появления «Владык» он

значительно преобразился благодаря патчам. Из них первые два устраняли в основном технические ошибки (коих набралось аж сотни полторы!). Зато третий внес более существенные изменения: подправил баланс и добавил новые возможности. В том числе долгожданный редактор карт, без которого фанаты сильно заскучили. Шутка ли, прежние территории исхожены вдоль и поперек, новые же появляются достаточно редко и только из официальных источников. А ведь хочется сделать что-нибудь свое, благо идей хватает с избытком. С выходом инструментария дело сдвинулось с мертвой точки. Хотя не все остались довольны. Дело в том, что разобраться с особенностями устройства редактора очень сложно. Но преданного

поклонника такие мелочи не остановят, правда? Более того, самым трудолюбивым и талантливым воздастся за потраченное время: мы проводим конкурс на лучшую карту для «Владык Севера» (загляни в соответствующий раздел).

В качестве бонуса к редактору прилагаются «дуэли 3х3» (смотри врезку), забытая в оригинале таблица рекордов и описания способностей существ. Однако главное достижение – это исправленное равновесие сил противоборствующих сторон. В первую очередь ослабили колдунов: необходимое количество маны для волшебства 3-го, 4-го и 5-го кругов увеличилось. Заодно смягчили действие некоторых заклятий. Любопытно, что убер-спелл «Поднятие мертвых» теперь не только оживляет, но и «калечит» по-

**РАЗРАБОТЧИКИ САМИ ЖЕ ПРИДУШИЛИ  
ХИЛЕНЬКУЮ ИНТРИГУ: НИ В КОЕМ  
СЛУЧАЕ НЕ ЧИТАЙ БИОГРАФИЮ  
МЕРЗАВЦА ЛАСЛО**



■ Лендлорды – это все те же неотесанные дурни-крестьяне. Только бьют гораздо сильнее. Если, конечно, успеют доковылять до противника.





## О КОМПАНИИ

■ За десять лет, прошедших с момента основания (1996 год), Nival Interactive превратилась из небольшой студии во внушительную компанию, занимающуюся не только разработкой игр, но также их локализацией и изданием. В настоящее время руководство компании заседает в Лос-Анджелесе (США), а главный офис по-прежнему находится в Москве. Всего в Nival Interactive и недавно открытой Nival Online работают более трехсот человек. В активе авторов помимо Heroes V есть такие проекты, как «Операция Silent Storm», «Ночной Дозор», сериалы «Аллоды», «Демидурги», «Блицкриг» и др.

## ФАКТЫ

**1** новый замок

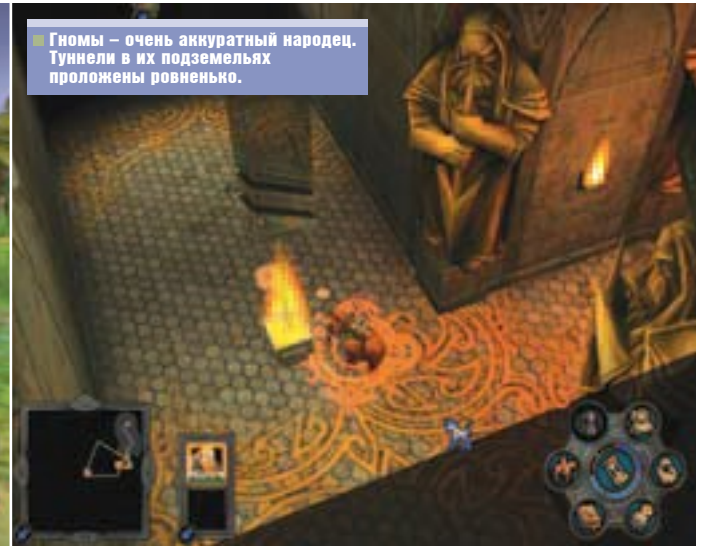
**1** генератор случайных карт

**3** сюжетные кампании

**14** дополнительных артефактов



■ Под караваны выделили отдельное окошко в меню найма.



■ Гномы – очень аккуратный народ. Туннели в их подземельях проложены ровненько.

койников, отнимая у них целых 20 процентов «здоровья». Сильнейшую расу, таким образом, основательно ослабили. Но предводители нежити все равно остались на коне: новых скелетов после каждой битвы появляется предостаточно. Кроме того, некроманты получили денежное преимущество перед другими фракциями. Если действовать с умом, на первых порах армию можно пополнять, просто воскрешая убитых нейтральных монстров. А свободные деньги направлять, скажем,

на обустройство замка. Впрочем, теперь у вождей мертвяков появились серьезные конкуренты: гномы, хоть ростом и не вышли, владыками севера зовутся недаром.

## НОВАЯ ИСТОРИЯ

К сожалению, сценарий опять получился неудачным. Мало того что рассказанная в дополнении история занудна и предсказуема, так еще и сами разработчики нечаянно раскрыли всю интригу: ни в коем случае не читай биографию мерзавца

Ласло. Никуда не исчезли и другие недостатки. За счет удачных ракурсов слегка похорошели ролики, но герои все так же время от времени «говорят», не разжимая губ. Диалоги скучны, озвучку тоже идеальной не назовешь.

С другой стороны, порадовали сюжетные задания. Пропала нужда в обучающем режиме: нас больше не заставляют тренироваться на слабеньких противниках. Тем, кто одолел прошлую кампанию, рекомендуем играть на уровне слож-

ности «Герой». В этом случае они точно не обойдутся без тактических хитростей, ведь собравших огромные армии конкурентов одолеть нелегко. Порой даже приходится начинать все заново, если потери на первых этапах были слишком высоки. Вот только жаль, что происходящему на экране по-прежнему не хватает динамики. Сразу хочется помериться силами с расторопными вражескими героями, а не преодолевать бесчисленные кордоны нейтральных чудищ. Но дизай-



■ Королева Изабель превратилась во властную и жестокую вонительницу.



■ Страшное зрелище: к моему городу стекаются самодвижущиеся кибитки. Так выглядят караваны, везущие новых солдат и магических существ.



## ИДУ НА ВЫ!



■ Помнится, разработчики хотели доработать поединки: дать игрокам возможность создавать так называемые «пресеты» (наборы существ и заклинаний для разных героев). Но что-то не сложилось. Зато вместе с патчем 1.3 появился новый режим – «дуэль 3х3». Соперники выбирают трех полководцев из общего резерва. Во время сражения побежденного персонажа сменяет свежий боец и так далее. Режим «3х3» кажется более сбалансированным, чем обычная дуэль (преимущества героев-фаворитов в нем исчезают).

неры, видимо, не согласны с этим мнением. И в какой-то степени их можно понять: компьютерный AI до сих пор совершает чудовищные ошибки. Проще придумать стандартные задачки, чем возиться с его оптимизацией.

## ПОДГОРНОЕ ЦАРСТВО

Уже в самой первой кампании ты встретишь новую действующую силу – солдат королевы Изабеллы. Полноценной фракцией ее назвать нельзя: перед нами уже знакомые воины Ордена Порядка, только облаченные в алые одеяния. Впрочем, отличаются они не только внешним видом: заодно изменились характеристики и особые способности. Преданных слуг ее величества нельзя тренировать, нанимать в городах



■ При взгляде на огненных драконов хочется воскликнуть: «Годзилла возвращается!».

или в специальных зданиях на карте. Да и апгрейдов для них не предусмотрено. Красное воинство присоединится к твоей армии, только когда это предусмотрено сюжетом. А жаль! Хотелось бы за них поиграть в отдельных сценариях и на сетевых картах.

Зато для коротышек (им посвящена вторая кампания) выделили отдельный замок. Населяют его обаятельные бородачи (метатели копий, рыжие берсерки, суровые жрецы пламени, здоровяки-ярлы и многие другие), а также их очаровательные ручные зверушки – огненные и лавовые драконы. Для подземного народа создатели удачно подобрали параметры и умения: новая раса неплохо вписалась в игру и не испортила баланс. Но в центре внимания не наемники, а герои-гномы. Крепыши освоили рунную магию. Заговоренные камни, украшенные таинственными знаками, можно активировать во время хода любого простого бойца. Они усиливают юниты или наделяют их какими-нибудь особыми способностями: возможностью атаковать дважды, увеличением скорости, шансом «украсть» положительный

## ВЫРУЧАЕМ ГНОВ

Не обошлось в дополнении без капли дегтя, которая, как известно, может испортить бочку меда. На сетевых картах из оригинальной **HoMM V** замки гномов доступны, но выбрать героев-карликов у тебя не получится. Разработчики просто не успели подключить такую опцию. Они сетуют на жесткие сроки, установленные издателем игры – компанией **Ubisoft**. Но нам от этого не легче. Досадную недоработку исправят ближайшим патчем, но поиграть за бородачей хочется уже сейчас. Правда, народные умельцы смогли преодолеть ограничение и разблокировали гномьих героев для всех карт, включая старые. Соответствующий мод Unlock Heroes можно установить с нашего диска или скачать со страниц «Геройского уголка» ([heroes.ag.ru](http://heroes.ag.ru)) – лучшего российского ресурса по «Героям». На этом же сайте ты найдешь и другие полезные файлы: обновленное колесо умений, свежие карты и так далее.



■ После выхода оригинала мы удивлялись: «Куда запропастился зал славы?» Второй патч снял все вопросы.



■ Город гномов напоминает колодец с лавой. Жители крайнего севера любят погреться у «очага».





■ На мантикор у художников вдохновения не хватило.



■ Заснеженные земли гномов навевают мысли о скором Новом годе.



эффект от вражеского колдовства и так далее. В то же самое время не запрещается творить и обычные заклинания. Поэтому в честном поединке с гномами справиться нелегко. Впрочем, преимущество в силе компенсируется слабостью в экономическом развитии. Недоросли частенько сталкиваются с нехваткой средств, поскольку за использование рунной магии надо расплачиваться ресурсами. Вывод напрашивается сам собой: чем больше вокруг полезных ископаемых, тем труднее одолеть приземистых северян.

## ■ ПО МЕЛОЧАМ

Разумеется, список добавок не исчерпывается новой расой и «повстанцами». Артефакты теперь надеваются на фигурку героя. Среди новых вещей выделим книги с магическими заклинаниями. Пополнился список нейтральных монстров: из прошлых частей HoMM прибыли мумии, волки и страшные мантикоры. То и дело встречаются невиданные в пятых «Героях» достопримечательности. Например, уже знакомые фанатам серии военная академия, школа магии и могила воина. У дварфов тоже

есть особые здания: гарнизон, сокровищница и даже заповедник гномов (каждый ход добавляет те или иные ресурсы; какие именно – определяется случайным образом). Впрочем, есть новшества и посolidнее. Караваны позволяют доставить в выбранный замок подкрепления со всех концов света, не привлекая полководцев-перевозчиков. Быстро, выгодно и удобно. Да только рискованно: противник может перехватить «эшелоны» с войсками на полпути. А вот долгожданный генератор карт не впечат-

лил: настроек мало, выбирать расы почему-то нельзя, разобратся с шаблонами непросто. Вторую жизнь игра обретет в многопользовательском режиме. Проблемы с быстродействием и ошибки устранены уже давно. А теперь противники на ранних стадиях еще и могут одновременно делать ход. Вот и получается, что дополнение вышло лучше оригинала. HoMM V мы поставили 8 баллов, «Владыки Севера» заслужили такую же оценку. Только без всяких оговорок и авансов в счет будущих патчей.

## Для подгорного народа нивальцы удачно подобрали параметры и умения: новая раса не подпортила баланс



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

**+** ДОСТОИНСТВА: Замок гномов хорошо вписался в игру; большинство дополнений к месту; редактор карт, караваны, новые артефакты и строения; улучшен мультиплеер.

**–** НЕДОСТАТКИ: Старые проблемы: сюжет дрянной, ролики ужасные; бестолковый генератор случайных карт; гномы на старых картах недоступны.

**ИТОГО 8.0** Удачное дополнение, украсившее оригинальную игру. Обязательно купи!



## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ





# САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ДЕТЯМ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ!



Текст: Алексей «Chikitos» Ларичкин

«**Санитары подземелий**» наверняка шокируют поборников морали. Самое первое слово, произнесенное главным персонажем, – матерное. Первый «собеседник» собирается вступить с нашим героем в противоестественные сексуальные отношения против его воли. Первые десять минут мы посвятим истреблению чернокожих «абори-

генов». На Западе проекту обязательно присвоили бы один из самых строгих рейтингов ESRB, а Джек Томпсон наверняка не упустил бы возможности подать иск на создателей. В России «Санитары» удостоились лишь ограничения «для лиц старше 14 лет». На наш взгляд, это правильное решение. Грубостей и мерзостей, способных повлиять на неокрепшую дет-

скую психику, здесь хватает. Только вот в реальной жизни их гораздо больше!

## ■ ГОЛУБИ ЛЕЯТ НАД НАШЕЙ ЗОНОЙ

Действие разворачивается на поверхности вымышленной планеты-тюрьмы «Матросская тишина». Есть мнение, что придумать игру о таком месте мог только уголовник или оперативник. В данном случае это второй вариант. Автор сценария **Дмитрий Пучков** несколько лет отработал оперуполномоченным в милиции, о чем свидетельствует его агентурное прозвище – ст. о/у Goblin. С легкой руки Дмитрия курсанты разведывательно-диверсионной группы «Упырь» отправляются в «Матросскую тишину». Цель – найти и уничтожить космический корабль, на котором прес-

Ищи видеообзор на диске!



### ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

### ИЗДАТЕЛЬ

1C

### РАЗРАБОТЧИК

1C

### ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb),  
3.5Gb места на HDD

### ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb),  
3.5Gb места на HDD

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Четыре CD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

sanitars.games.1c.ru

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



■ Враги на редкость флегматичны. Бойцу в наске наплевать на то, что Кабан стреляет в его напарника.



**КАК ТЕБЕ ЗАДАНИЕ: ПОВАРЕШКОЙ ВЫЧЕРПАТЬ НЕЧИСТОТЫ В СОРТИРЕ, ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО СПРЯТАННЫХ ПАТРОНОВ?**





## О КОМПАНИИ

■ Ответственность за создание «Санитаров Подземелий» берут на себя: творческая артель «Полный Пэ», отдел внутренних разработок фирмы «1С» и компания Skyfallen Entertainment. Думаем, даже в детском саду знают, что за вывеской «Полный Пэ» скрывается ст. о/у Goblin, подаривший игре сюжет и концепцию. Парни из Skyfallen Entertainment поделились движком TheEngine от Action/RPG «Магия Крови». А сотрудники «1С» (многие из которых трудились над известными проектами – Total Control, «Аллодами», серией «Князь») выполнили львиную часть всех остальных работ по созданию «Санитаров».

## ФАКТЫ

**4** десантника могут работать в команде

**10** навыков у каждого персонажа

**80** зверюг, в т.ч. до-машние животные

**100** видов оружия



■ С местной фауной шутки плохи.



■ Джентльменский набор знака: шмайсер, маска-чулок, катана и граната.

## ЗОМБИ И НЕГРЫ-«АРИЙЦЫ»

Нас без промедления макают мордой в дер... в грязь. Выбора нет. Как ни рыпайся, сценарий отправит тебя в промзону. По сути, в настоящую колонию. Со своими суровыми законами, бесчеловечными охранниками и сомнительными шутками про «петухов» и «шоколадные дела». Здесь быстро научат правилам хорошего тона. Хамить категорически не рекомендуется. В лучшем случае получишь по физиономии. В худшем – прикончат

на месте. Иными словами, некоторые ответы в диалогах приводят к скоростной смерти персонажа и окончанию игры. Слишком строго? Привыкай, не на курорт приехал! А если сможешь что-то лишнее, воспользуйся сэйвами: перед началом каждого разговора происходит автоматическое сохранение. Поначалу «Санитары» стараются быть серьезными. В той же промзоне, к примеру. Но и там время от времени проскальзывает грубый, а то и пошлый юмор. Как тебе такое задание:

поварешкой вычерпать нечистоты в сортире, чтобы добраться до спрятанных патронов? Дальше – больше. Стоит только Кабану выбраться на вольные просторы (мир здесь немаленький), юмор станет более тонким. Чего стоят хотя бы негры-«арийцы», желающие стать голубоглазыми блондинами! Или миссия, связанная с уничтожением бесчисленных зомби. Валить мертвяков приходится метким выстрелом в голову, как завещал режиссер Джордж Ромеро. Если ты в восторге от смеш-

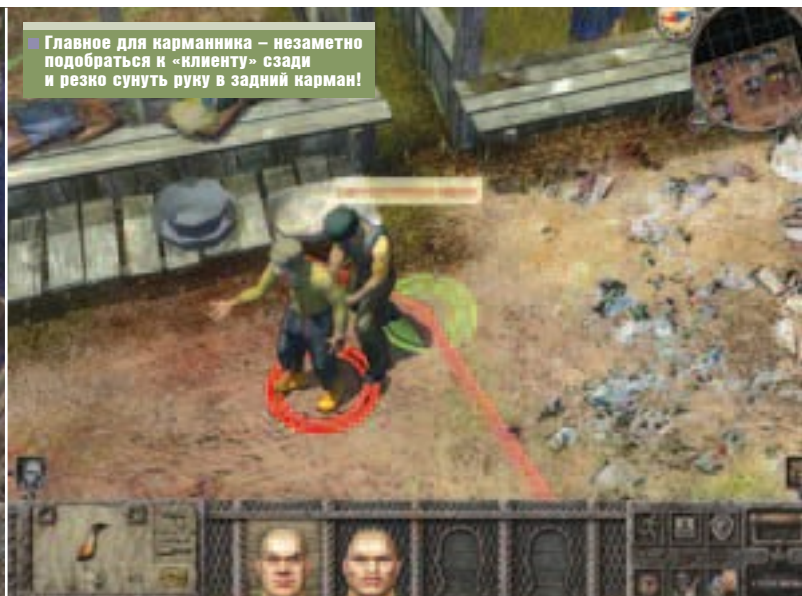
ных переводов Дмитрия Пучкова, то игра придется по душе.

## ПО СТОПАМ FALLOUT

Разработчики не стеснялись скользких тем. Наркотики, спиртное, азартные игры, проституция, бандитизм, убийство, гомосексуализм, рабство... У поклонников RPG наверняка уже возникли ассоциации с *Fallout*. Верная мысль! Даже ролевая система скопирована оттуда. Те, кто успел приобщиться к шедевр Black Isle Studios, почувствуют себя как рыба в воде. Все пара-



■ Предводитель негров-«арийцев» Адольф фон Билдер мечтает заполучить грибы, которые осветлят его кожу.



■ Главное для карманника – незаметно подобраться к «клиенту» сзади и резко сунуть руку в задний карман!



## ■ НАПОВАЛИ!



■ В игре можно вести прицельный огонь. Причем как одиночными выстрелами, так и очередью. Персонаж в этом случае тратит больше времени, зато попадает точнее. Кроме того, имеет смысл метить в определенные части тела. Попадание в руку или ногу наносит больший урон противнику, так как эти части тела хуже всего защищены броней. В отличие от, например, торса. А если пуля войдет противнику в череп, то ему уже не жить. Критическое ранение в голову — это мгновенная кончина.

метры знакомы: сила, ловкость, интеллект и т.д. Только «внушительность» выбивается из общего списка. Ба, да это же харизма! Набор навыков не удивляет: искусство владения различными видами холодного и огнестрельного оружия, ремонт, медицина, торговля... Не обошлось и без пары врожденных особенностей героя. Также с ростом уровня он осваивает новые умения (аналог «перков» из *Fallout*). Разумеется, Кабан разыщет своих соратников. У каждого из них своя специализация. Крюгер предпочитает дробовики. А Демону по душе громоздкие, но эффективные в бою пулеметы. Однако самого главгероя принуждают быть универсалом. Поначалу приходится орудовать тесаками, затем лучше остановить выбор на пистолетах и ав-

■ Тема настоящей мужской «дружбы» в «Санитарах» полностью раскрыта.



томатах. Под конец советуем воспользоваться имперским оружием. Не стоит игнорировать и второстепенные умения, некоторые из них крайне полезны. Прокачанная «ловкость рук» позволит легко обворовывать местных эзков. «Щипачи» тут в почете: они всегда при деньгах,

да и каждая удачная кража премируется баллами опыта. Аборигены спокойно относятся к попыткам залезть к ним в карман. Правда, можно поступить проще: скорчить рожу пострадавшего и предложить расстаться с пожитками добровольно. Будешь убедителен — разживешься шмотками и экспой.

В целом ролевой механизм работает нормально, но порой дает сбои. Толку от той же «скрытности» немного. Пригодится она лишь для читерского трюка: незаметно подкрадываясь к врагам десантник запросто подпалит их с помощью «коктейля Молотова». Болваны не реагируют на огонь, если не видят твоего бойца. Надеемся, ошибки, связанные с реакцией персонажей, будут в ближайшее время исправлены. Повод для оптимизма есть: более серьезные «жучки», не позволяющие выполнять не-

## ■ КРУПНЫМ ПЛАНОМ

На разработку игры ушло пять лет, и за этот период она успела поменять движок. За графику отвечает мотор *TheEngine* от «Магии крови». Назвать его современным язык не поворачивается, но приличной картинкой и стандартным набором особенностей вроде смены дня и ночи он нас порадовал. Камера со своей задачей тоже справляется: все функции на месте: приблизить, отдалить, повернуть, сменить угол обзора. Зачин поддерживали художники и дизайнеры: объектов предостаточно, и нарисованы они со всей тщательностью. Все бы ничего, да ролики подкачали. А ведь их немало: почти каждый значимый квест сопровождается видеовставкой. За что авторы так любят крупные планы — непонятно. Угловатые модели, размытые текстуры, отсутствие приличной артикуляции... На некоторые сценки смотреть без неприязни просто невозможно. Впрочем, *Fallout* в свое время красотою тоже не блистал.



■ Большая карта «Матросской тишины». При наведении на поселение выводится список активных квестов.



■ Одеваться в женскую одежду десантникам не пристало! Но если это нужно для выполнения задания...





■ Китайцам в игре частенько достаётся на орехи.



■ Экран диалогов бедноват на детали.

которые задания, оперативно устранили патчами.

## ■ ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ТЯЖЕЛО И В БОЮ

А вот боевая система вряд ли изменится, и это удручает. Кажется, что проверенный режим (сражения в реальном времени с тактической паузой), прекрасно зарекомендовавший себя в *Baldur's Gate*, должен работать безотказно. Не тут-то было! Обычно противники поодиночке не передвигаются, а управляться с группой головорезов нелегко. К тому же в «Санита-

рах» отсутствует такое понятие как «дружественный огонь». Неудачный выстрел из дробовика запросто может отнять у напарника половину жизненных сил. В таких случаях нужно управлять отрядом, поставив игру на паузу. Но отдать каждому воюке несколько команд невозможно: они запомнят лишь последнее распоряжение. Вот и приходится стучать по «пробелу» в тщетных попытках заставить балбесов делать то, что нужно. Откровенно раздражают слишком частые «критические» попадания, после которых десантники пада-

ют навзничь, роняют оружие и напрочь забывают о полученных указаниях. Чтобы продолжить бой, необходимо раздать цепочку приказов: поднять ствол, взять его в руки, стрелять в указанного противника. Только на самом низком уровне сложности герои способны выполнять эти действия самостоятельно.

## ■ ПОСМЕЕМСЯ?

Взять планку качества, которую установил *Fallout*, так и не удалось ни одному из его последователей. Приятно, что выше всех подпрыгнул отечественный про-

ект. У нас были сомнения в том, что «Санитары» состоятся как RPG. Опасения, к счастью, не подтвердились. Впрочем, творение Дмитрия Пучкова и команды из «1С» ценно в первую очередь своим содержанием. Кто-то обязательно выскажется по поводу скабрёзностей, попавших в игру. Но разумные люди отведут зёрна от плевел и поймут, что «Санитары» — острая социальная сатира, пародия на окружающую действительность. Безусловно, не всем понравится своеобразный юмор Дмитрия, но каждому-то не угодишь!



**КАРМАННИКИ ТУТ В ПОЧЕТЕ: ОНИ ВСЕГДА ПРИ ДЕНЬГАХ, ДА И КАЖДАЯ УДАЧНАЯ КРАЖА ПРЕМИРУЕТСЯ БАЛЛАМИ ОПЫТА**



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

**+** ДОСТОИНСТВА: Отличные диалоги и фирменный юмор Goblin'a; неплохая ролевая система; много вещей и оружия; игра выдержана в едином стиле.

**-** НЕДОСТАТКИ: Не самая передовая графика; отдельные просчеты в ролевой механике и промахи в боевой системе; несовершенная система управления.

**ИТОГО 8.0** Русский *Fallout*, созданный при участии ст. о/у Goblin'a. Чумовая игра!

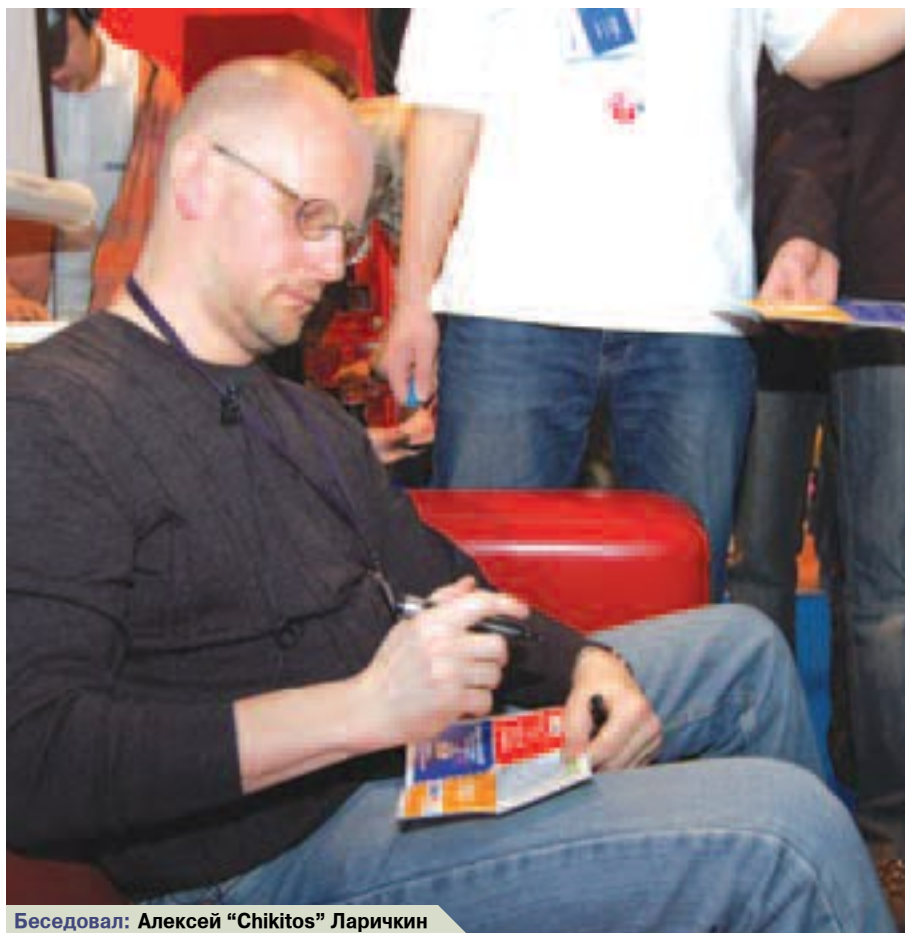




# GOBLIN: НА НАПАДКИ ЕСТЬ ЧТО ОТВЕТИТЬ!

ДМИТРИЙ ПУЧКОВ РУБИТ ПРАВДУ-МАТКУ!

**Как-то даже неловко представлять нашего сегодняшнего собеседника. Мало того что его все знают, так еще интервью у него мы берем в третий раз за последний год. Но тут уж ничего не попишешь – грех с интересным человеком не поговорить, особенно если повод есть. Причина следующая: выход в свет мегайгры «Санитары подземелий». А разговор мы ведем с главным идеологом проекта Дмитрием Пучковым, который большинству геймеров известен под псевдонимом ст. о/у Goblin.**



Беседовал: Алексей «Chikitos» Ларичкин

**РС ИГРЫ:** Начнем, как водится, с места в карьер. Игру опробовал? Каковы впечатления от финальной версии «Санитаров»?

**Дмитрий Пучков (далее Д.П.):** Конечно, попробовал без промедления. Само собой, финальная версия оказалась лучше, чем бета, в которую играл до того. Однако, как ни крути, некоторые технические недочеты имеют место быть, и это огорчительно. Тем не менее основная масса играющих на недочеты машет рукой и продолжает играть, потому что геймплей – это не технические моменты, а участие в разворачивающихся событиях.

**РС ИГРЫ:** Давай забудем, что ты принимал участие в разработке. Если бы был простым геймером, какую оценку поставил бы

игре по десятибалльной шкале? Только объективно...

**Д.П.:** Абстрагироваться сложно. И непредвзятым быть практически невозможно. Если сильно напрячься, поставил бы 9 из 10. Что характерно, не буду оригинален: мое мнение совпадает с результатами массовых голосований в сети.

Наверно, можно было сделать и лучше, что-бы получилось на 15 из 10. В следующий раз непременно будем к этому стремиться.

**РС ИГРЫ:** Ты «воспитывался» на шутерах, одноименная книга была навеяна игрой *Quake*. А тут вдруг RPG. Переход на новый жанр дался легко? Удалось ли воплотить идеи, заложенные в твоём произведении?

**Д.П.:** Тут все как раз наоборот: идеи, кото-

рые собирался воплотить, реализовать в шутерах на данный момент вообще невозможно. «Санитары подземелий» – игра про оперативную работу. Многим кажется, что это сплошные погони и перестрелки. На самом же деле это постоянные разговоры и знакомства, полезные и не очень. Соответственно, хотелось, чтобы в игре можно было как следует пообщаться с окружающими, и это общение велось по определенным правилам, в какой-то мере приближенным к реалиям окружающего нас мира.

Скажем, нахамил неизвестному гражданину – он без промедлений полез в драку, а если при оружии – вытащил ствол и принялся палить. В беседе всегда надо прикидывать, что хочешь сказать и то, какой результат повлечет за собой твои слова. Если не думать, что говоришь, жизнь может сложиться исключительно поганым образом. Полагаю, это нашло отражение в игре.

Ну а что до полноты воплощения идей – нет, конечно, влезло далеко не все. Некоторая часть из этого, надеюсь, войдет в адд-он.

**РС ИГРЫ:** «Санитары» здорово смахивают на великую ролевую игру *Fallout*: схожая ролевая система и стилистика, «взрослые диалоги»... Сам успел приобщиться к классике RPG?

**Д.П.:** Пытался по совету товарищей, но как-то совсем не пошло. На мой взгляд, все было слишком медленно и настолько условно, что пришлось сильно себя уговаривать, чтобы поиграть. Многим игрокам подобные фишки (аскетичная графика, практически полное отсутствие анимации, пошаговые бои) нравятся. Но у меня не сложилось.

**РС ИГРЫ:** Заглянул в руководство пользователя: автором диалогов значится Всеволод Иванов. Но в игровых текстах четко прослеживаются твои фирменные выражения. Можешь прояснить, за что конкретно ты отвечал в процессе разработки? Кто все-таки готовил диалоги?

**Д.П.:** Да, в общем-то, вместе. Изначально работали вдвоем – у меня дома в Питере – на протяжении двух лет. А потом Сева переместился в Москву и далее трудился самостоятельно. Конечно, важные вопросы мы постоянно обсуждали – как по почте, так и при личных встречах во время моих набегов в Москву. А что касается узнаваемости раз-



личных выражений, то причина кроется в нашем длительном общении и работе в одном направлении на протяжении ряда лет. Считаю, это пошло строго на пользу игре.

**PC ИГРЫ:** У «Санитаров» возрастное ограничение «14+». Оно и неудивительно: в диалогах проскальзывает мат (правда, заглушаемый цензурой), не забыты «запретные» темы («петухи», проституция, наркотики), кровищи и насилия в избытке. Как сам считаешь, игра может отрицательно повлиять на детскую психику? С какого возраста, на твой взгляд, безопасно играть в «Санитаров»? Готов ли посоветовать игру сыну?

**Д.П.:** Мне не кажется, что игры влияют на психику. Если бы влияли, то уже после выхода *Doom* на планете Земля началась бы вакханалия. Ничего подобного мы, однако, не наблюдаем. Зато прекрасно видим, что провоцируют насилие люди, не имеющие к играм никакого отношения. Вот, например, Каин зарезал Авеля. Знал ли Каин, что такое компьютерные игры? Нет! Военные, отдавшие приказ провести атомную бомбардировку Хиросимы, тоже этим не увлекались. Так что дело вовсе не в играх, дело – в людях.

Безусловно, игрушки должны иметь возрастной рейтинг. Хотя сильно сомневаюсь, что четырнадцатилетние пацаны увидят там нечто такое, о чем не слышали во дворе и чего не наблюдали по телевизору.

Тут, на мой взгляд, важнее другое – внимание родителей. Мне, к примеру, приходит много писем от отцов и матерей с вопросами: можно ли ребенку в таком-то возрасте пробовать игру? В ответ даю исчерпывающие рекомендации, дабы ни у кого не было иллюзий.



■ Goblin обещает сделать правильный перевод «Семьи Сопрано».

Вот это правильный подход – когда родители заботятся о детях, следят за их увлечениями. Ну а когда на собственное чадо наплевать, когда ребенок занят непонятно чем, смотрит неизвестно что и общается фиг знает с кем – понятно, во всем виноваты компьютерные игры.

Моему сыну, однако, уже 25 лет. Он и сам способен определить, во что ему следует играть. В «Санитаров подземелий» наяривает с удовольствием. Что характерно, он и есть прообраз главного героя игры по кличке Кабан.

**PC ИГРЫ:** На протяжении первых десяти минут мы убиваем негров, есть в игре и арийцы, относящиеся с презрением к другим народам... Обвинений в расизме не боишься?

**Д.П.:** Ситуация в игре отражает ситуацию в реальном мире. Преступники сбиваются в

банды по этническому признаку. Так устроена жизнь, что людей не шибко образованных и не особо развитых интеллектуально тянет кучковаться по национальному признаку. Неважно, о ком идет речь: о черных, белых или желтых. У каждого народа есть свое отребье, живущее по закону силы.

Игра – она как раз про это. Про то, насколько безобразно выглядят преступные сообщества изнутри. Про то, что нормальный человек, живущий по нормальным принципам, выжить среди уголовников просто не может. В общем, мне сложно понять, почему тамошний расизм должен вызывать какие-то обвинения. На мой взгляд, в игре наоборот показывается неприглядность этого явления.

**PC ИГРЫ:** На Западе юристы регулярно «наезжают» на неполиткорректные проекты, такие как «Санитары подземелий», государственные мужи обсуждают законы, ужесточающие продажу подобных игр, а то и вовсе запрещающие их. Теперь и Россию зацепило: недавно на заседании Комиссии Общественной палаты по вопросам поднимался вопрос о пагубном воздействии игр на сознание и здоровье молодых россиян. Мол, в играх торговля наркотиками и убийства поощряются. Чему это может научить геймеров?

Готов прокомментировать это событие? Не исключено ведь, что твой проект тоже подвергнется нападкам.

**Д.П.:** В действиях наших государственных мужей мы наблюдаем лицемерие и глупость одновременно. Как известно, ничто не влияет на сознание отдельного гражданина и всего общества в целом сильнее, чем телевизор. Вот мы включаем телевизор и что там видим? По ОРТ в субботний вечер показывают «Криминальное чтиво» – когда вся семья у телевизора может насладиться сценами употребления наркотиков, анального секса и простреливания негру головы. Переключаем на РТР. Там в дни школьных



■ Когда ты будешь читать эти строки, игра «Братва и кольцо» уже появится в магазинах.



каникул идет «Бригада» – на столах скачут голые девки, пацаны опять же балуются различными веществами и валят друг друга. Интересно, почему государственных мужей не интересует то, что показывает на всю страну телевидение?

Что же до игр, повторюсь: безусловно, возрастные рейтинги нужны. Естественно, не все проекты подходят для младшего школьного возраста. Однако решать данные вопросы следует, не прыгая с саблей – запрещая и рубая все, до чего можешь дотянуться (а по-другому у нас отчего-то не бывает), а с помощью тонкой наладки механизмов и процессов.

Ну и, что характерно, резкий рост продажи и потребления наркотиков в нашей стране отмечен не по ходу всеобщей компьютеризации, а по ходу разложения государ-

ственных структур этническими группировками – за десять лет до этого.

Так что на нападки есть что ответить!

**PC ИГРЫ:** Игра пропитана юмором и даже порой откровенными издевками по отношению к стереотипам, жизненным несурицам и т.д. Так изначально и задумывалось? Вообще проект находился в разработке лет пять. Можешь рассказать, как за это время поменялась концепция игры?

**Д.П.:** Да, изначально так и было задумано. Больше всего на свете не люблю дураков. Это видно во всем, что я делаю. Ибо сдерживать страстное желание «отпинать» очередного балбеса невозможно.

Концепция осталась та же самая. По ходу разработки сменили движок. Но на изначальную идею это повлияло только отчасти:

появилась возможность подключать в игру четвероногих монстров, чего первый движок не позволял.

Но вот частности, увы, пришлось поменять. Например, изначально присутствие женщин на планете-тюрьме не планировалось. То есть они там были, но в исключительно малых количествах и надежно спрятанные. Ибо подруга в тюрьме – сама по себе большая редкость, и достается она только особо злобному негодю. Однако внезапно выяснилось, что возможность играть за женщину должна быть обязательно. Пришлось пойти на сделку с совестью...

На мой взгляд, это решительно неправильно. Но если бы поступили по-моему, получилось бы совсем угрюмо. Так что компромиссы, судя по всему, только на пользу.

**PC ИГРЫ:** В связи с выходом игры не планируется ли переиздание одноименной книги?

**Д.П.:** Планируется. В этом году начали публиковать серию «Братва и кольцо». Выпустили, собственно, одноименную первую часть, третьего дня вышла книга «Две сорванные башни». На подходе «Возвращение бомжа»: появится она предположительно в феврале. А после нее уже «Санитары подземелий».

**PC ИГРЫ:** Предположим, произошло что-то невероятное, и у тебя появилась уйма свободного времени. Во что засел бы играть?

**Д.П.:** В обязательном порядке – *World of Warcraft*. Некоторое время смотрел «через плечо», как играет сын, и горевал, что сам никак не могу погрузиться в это дело полностью. Однозначно – шедевр, требующий исключительно вдумчивого подхода и прорывы свободного времени.

**PC ИГРЫ:** В заключение о творческих планах. Как обстоят дела с экшеном «Братва и кольцо», продвигаются ли съемки фильма «Зомби в кровавом угаре», будут ли еще смешные переводы игр и кинокартин? И далее по списку...

**Д.П.:** Игрушка «Братва и кольцо» уже на подходе, в продажу поступит 14 декабря, то есть непосредственно перед выходом журнала. Попутно ведутся работы над еще двумя проектами, один из которых смешной, а другой, наоборот, серьезный. Подробности раскрывать пока рано.

Что касается переводов, то сейчас крепко занят сериалом «Семья Сопрано» на телевидении. Тематика, как обычно, близка – фильм про американских бандитов (этническая группировка – итальянцы). Работы невпроворот, по четыре эпизода в неделю перевожу и озвучиваю.

Ну а съемки высокохудожественного фильма «Зомби в кровавом угаре» начнутся весной, как только теплее станет. О чем, конечно же, сообщу дополнительно.



■ «ИгроМир»: пропустить стенд с «Санитарами Подземелий» было невозможно.



МЕРИДИАН 113

Action: RPE  
Tapering  
Pyramiding

В «Ex Machina: Морадиян Тен» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северная Америки, переживающих глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс – еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные прототипы позволяют еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а новыми застреленного возмездия теперь выживает вам и в следующем по сети!



**byka**  
 2010-2011  
 2012-2013



# РЕЦЕНЗИЯ | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ

## ТОМ CLANCY'S SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ

### ЛЫСЫЙ ХАМЕЛЕОН



Текст: Борис Соколов

Четыре года назад словосочетания «Третий эшелон» и «Агентство Национальной Безопасности США» были для большинства людей пустым звуком. Как и суперагент Сэм Фишер. После выхода *Tom Clancy's Splinter Cell* бесстрашный оперативник стал одним из самых узнаваемых персонажей компьютерных игр. Суровый мужчина в прорезиненном черном маски-

ровочном костюме затмил прежний символ французского издательства Ubisoft Entertainment – симпатягу Рэймана. Общий тираж трех предыдущих частей сериала на различных платформах превысил тринадцать миллионов экземпляров. Судя по данным о продажах четвертого эпизода, разработчики запросто преодолеют отметку в двадцать миллионов копий.

#### ■ НЕВОСПОЛНИМАЯ ПОТЕРЯ

Начало игры не предвещает резких сюжетных поворотов. В первой миссии Сэм проникает на геотермальную электростанцию в холодной Исландии. Но вернувшись домой, он узнает шокирующую новость: в автомобильной аварии погибла его дочь. Такого удара в спину матерый спецназ не ожидал. Руководство «Третьего эшелона» тут же предоставило убитому горем сотруднику отпуск. Вскоре Ирвинг Ламберт подобрал для своего лучшего подопечного сложнейшее задание: проникнуть в логово террористической организации «Армия Джона Брауна» и втереться в доверие к ее предводителям. Агентство разыграло целую серию ограблений банков, в которых участвовал Фишер. А за-

тем его демонстративно упустили в одну из федеральных тюрем, где отбывает срок лидер террористов – Джейми Вашингтон.

#### ■ ВЕЛИКИЙ ПОБЕГ

Ты побываешь на застрявшем во льдах Охотского моря российском танкере, посетишь Киншасу, Новый Орлеан, Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Рейкьявик и несколько других городов. На просторах большинства уровней предусмотрен всего один путь к цели. Но иногда встречаются ситуации, когда разрешают совершить еще несколько действий. Например, в тюрьме не обязательно вызволять Джейми из камеры. Пока он самостоятельно выбирается на крышу здания, ты можешь расправиться со стражей и завладеть штурмовой винтовкой SC-20K. Или вот другой случай.

**ТЕБЕ ВРУЧАТ ПИСТОЛЕТ С ОДНИМ ПАТРОНОМ И ПОПРОСЯТ ХЛАДНОКРОВНО УБИТЬ НИ В ЧЕМ НЕ ПОВИННОГО ЧЕЛОВЕКА**

Ищи  
видеообзор  
на диске!



#### ЖАНР ИГРЫ

Action

#### ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

#### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

#### РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Shanghai, Ubisoft Annecy, Ubisoft Milan

#### ПОЙДЕТ

Процессор 3.0GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

#### ПОЛЕТИТ

Процессор 3.5GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

#### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

#### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[splintercell.uk.ubi.com](http://splintercell.uk.ubi.com)



■ Фишер может утащить врага под лед.



# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ | REVIEW



## О КОМПАНИИ

■ *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* создавали сразу три компании. Сюжет и сингл делали в стенах шанхайского отделения Ubisoft (в 2004 году китайцы разработали *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*). За многопользовательский режим "Spy versus Mercenaries" отвечали сотрудники Ubisoft Аннесу (в послужной список этой компании входит работа над сетевым кодом двух предыдущих эпизодов приключений Сэма Фишера). Наконец, над "Spy versus Spy" потрудились представители Ubisoft Milan (на счету итальянцев дополнение *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword*).



## ФАКТЫ

**2** организации: шпионы и террористы

**11**

миссий в одиночной кампании

**23**

года прожила дочь Сэма Фишера

**30**

минут на изучение лагеря бандитов

■ Да, с табачком у ребят явно проблемы.



В логове террористов светловолосый промила Мосс дает на выполнение тренировочного задания тридцать минут. За это время ты успеешь не только взломать учебный сейф, но и раздобыть важную информацию. Главное – не попадаться на глаза посторонним лицам, иначе провалишь всю операцию.

## И НАШИМ, И ВАШИМ

Пожалуй, самый напряженный момент в игре – испытание на верность. Тебя отведут в небольшую комнату, вручат пистолет с одним патроном и попросят убить ни в чем не повинного человека. Можно внять своей

совести и нарочно промазать. Или выстрелить ему точно в голову, завоевав авторитет в глазах преступников. Но одновременно это подорвет доверие Агентства Национальной Безопасности. Позднее придется сотрудничать сразу с двумя организациями. Например, в Шанхае экстремисты попросят взломать сейф, а Ламберт поручит записать их тайные переговоры. При желании можно успешно работать и на тех, и на других. В конце каждой миссии подсчитывается результат (время выполнения задания, количество выведенных из строя источников света, взломанных замков, убитых врагов и тому подобное). После чего начисляются так называемые «баллы скрытности». Если ты выполнил все приказы, получишь в награду дополнительное оснащение.

## ЛЕГЧЕ – НЕ ЗНАЧИТ ЛУЧШЕ

По сравнению с третьей частью графика и дизайн здорово преобразились. Улучшились модели персонажей, уменьшился процент ночных миссий, значительно возросли размеры уровней. Правда, за эти нововведения приходится расплачиваться



## ДОСЬЕ ЧЕЛОВЕКА-НЕВИДИМКИ

Прошлое **Сэма Фишера** – тайна за семью печатями, но нам все-таки удалось разузнать кое-какие факты о жизни секретного агента. Сэм родился 17 апреля 1957 года. Первую половину 80-х годов прошлого столетия будущий сотрудник «Третьего эшелона» провел в Германии на базе американских военно-воздушных сил. Там он выполнял различные поручения ЦРУ. В 1984 году Фишер женился на **Реган Бернс**. Спустя год на свет появилась дочь **Сара**. Увы, в 1989 году Реган скончалась от рака.

В составе подразделения морских котиков агент участвовал в боевых действиях на территории Ирака во время проведения операции «Буря в пустыне». В 1992 году Сэма забросили в Колумбию. Там он познакомился с командиром **Дугласом Шетландом**. В XXI столетии Сэм дважды пересекался со своим боевым товарищем. В 2006 году он вырвал Дугласа из рук индонезийских террористов.



■ Кое-где понадобится прибор ночного видения.



■ Разговоры лучше всего проводить без свидетелей.

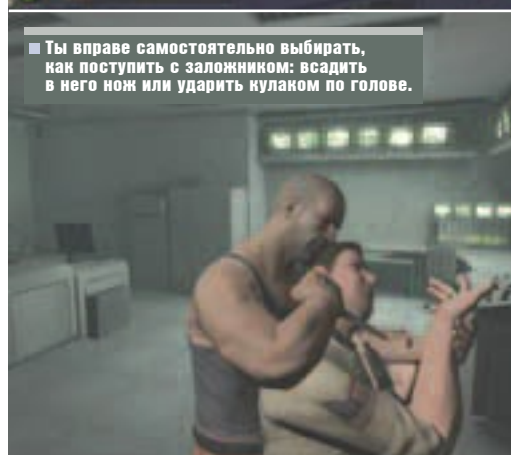




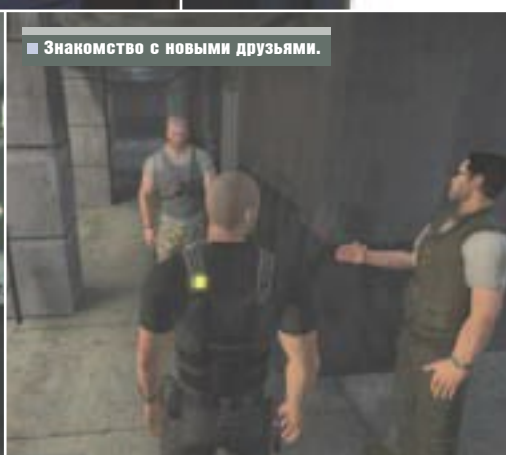


■ Можно успешно работать сразу на две организации. Тебе доверятся и террористы, и правительство.

■ Прыжок с парашютом – один из самых драматичных эпизодов.



■ Ты вправе самостоятельно выбирать, как поступить с заложником: всадить в него нож или ударить кулаком по голове.



■ Знакомство с новыми друзьями.

дополнительными мегагерцами и мегабайтами. Кстати, обязательное условие для игры – наличие видеокарты, которая поддерживает третье поколение шейдеров.

К сожалению, не обошлось без обидных недочетов. Иногда трупы врагов проваливаются в стены, во время подъема по лестнице ботинки персонажей застревают в ступеньках, на русской базе в Охотском море охранники поголовно разгуливают со старыми автоматами Калашникова, но при этом в палатках валяются патроны к ультрасовременной SC-20K.

Невесть зачем авторы все упростили. С экрана монитора исчез привычный индикатор шума. Стало куда проще проскальзывать мимо охранников. На самом высоком уровне сложности противники порой не замечают, как агент нагло приближается к ним спереди. А если и спохватываются, то слишком поздно: времени прицелься уже не остается, благо Сэм двигается молниеносно.

## ■ БЛОКБАСТЕР

«Двойной Агент» создавался по тем же канонам, что и дорогостоящие голливудские боевики

от известного продюсера **Джерри Брукхаймера** (Jerry Bruckheimer). Даже заставка сделана на киношный манер. Все экшен-сцены выполнены роскошно, со знанием дела. Иногда так и хочется загрузить сохраненную игру и заново поучаствовать в том или ином эпизоде. Вот Сэм внезапно выскакивает из-за угла, бьет охранника коленом в область солнечного сплетения и с размаху наносит еще один удар в челюсть. Вот он пробивает ножом лед, хватается человека в маскхалате за ноги и

утаскивает под воду. А чего стоит незабываемая сцена с нераскрывшимся парашютом, спуск на лебедке, хождение по узким карнизам китайской высоты и прыжок в воду с вершины заснеженной горы! Все красочные моменты не перечислить.

Конечно, разработчики не придумали ничего нового. Но при этом сериал не стал хуже. «Двойной Агент» привлекает нас качественной графикой, классными боевыми сценами и лихо закрученным детективным сюжетом.



## ■ ЗНАКОМЫЕ ГОЛОСА



■ Вот уже в четвертый раз подряд бесстрашного спецгента Сэма Фишера озвучивает Майкл Айронсайд (Michael Ironside). Этого актера ты мог видеть в таких известных фильмах, как «Лучший стрелок», «Некуда бежать», «Звездный десант», «Идеальный шторм», а также в некоторых эпизодах популярного телесериала «Скорая помощь» (преимущественно в роли плохих парней). Ubisoft Entertainment удалось пригласить и остальных ключевых актеров. Например, Дона Джордана.

## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



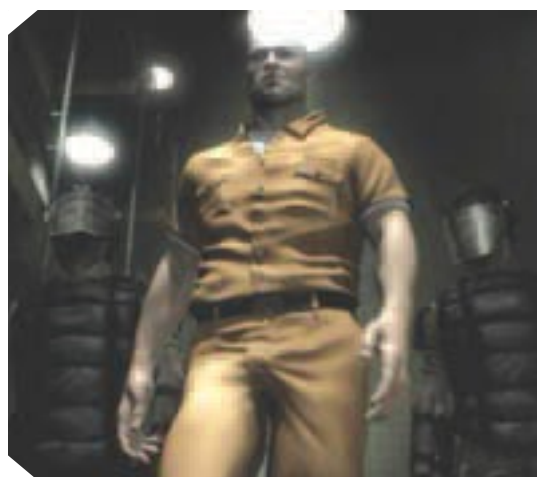
## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:**  
Захватывающий сюжет; отличные ролики между миссиями; продуманные боевые сцены; качественная графика, музыка и озвучка персонажей.

**-** **НЕДОСТАТКИ:**  
Игровой процесс чрезмерно упрощен; слишком высокие системные требования; не решены некоторые проблемы с графикой; короткая кампания.

**ИТОГО 8.0** Хорошее продолжение популярной игровой серии. Сэм Фишер снова в деле.





# ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.  
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

Список телефонов  
поддерживающих игру:

Nokia 4610, 5220, 5250, 6020, 6030, 6050, 6070, 6080, 6090, 6110, 6120, 6130, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990.

Служба технической поддержки:  
support@rj.ru или звонки  
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.

Скорость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом ДЖАЗ на номер 7838 и получи  
игру "Джаз работа по найму" на свой мобильный

Мобильная война  
с вредоносным элементом началась.  
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —  
просто возьми трубку!





# ЗАВТРА ВОЙНА

## WING COMMANDER ВОЗВРАЩАЕТСЯ!



Текст: Роман "ShaD" Епишин

Не везло нам в последнее время с космическими симуляторами. Раньше новые серии *X-Wing*, *TIE Fighter* и *Wing Commander* выходили регулярно. А сейчас подобных им проектов днем с огнем не сыщешь. Развозить по дальним галактикам зерно и бананы — это пожалуйста: серия *X* с завидным постоянством обрастает аддонами и сиквелами. Для

разнообразия можно отвлечься на *Freelancer*, а в обозримом будущем появится *Space Force 2*. Классические же космосимы легко пересчитать по пальцам одной руки: *Descent: Freespace*, *Freespace 2*, *Starlancer*... Вот, пожалуй, и все.

Исправить плачевную ситуацию взялись отечественные разработчики. И если на ниве

шутеров от первого лица нашим командам выйти в лидеры пока не удастся, то с межзвездными баталиями дела обстоят на порядок лучше. Небезызвестная *Homeplanet* успешно обзавелась дополнением и в целом неплохо показала себя даже на европейском рынке. Насколько восторженно зарубежные геймеры примут «Завтра война», покажет время. Но отечественных игроков творение *CrioLand* вряд ли оставит равнодушными.

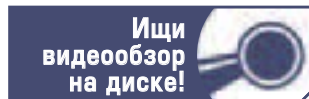
### ■ КОСМИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

Своей притягательностью игра обязана не только дизайнерам и программистам, но и двум профессиональным писателям-фантастам, творящим под псевдонимом **Александр Зорич**. Их одноименная трилогия легла

в основу сценария, который авторы сами и сочинили. Стоит ли говорить, что сюжет удался? Впервые оказавшись на борту авианосца «Три Святителя», чувствуешь себя как дома. Фигурировал ли этот корабль в произведении? Разумеется! Более того, события первых миссий тесно переплетаются с ярчайшими эпизодами книги. Ты мечтал, как было бы здорово самому пострелять в джипсов (раса инопланетян) над поверхностью планеты Наотар? Добро пожаловать на борт, сынок! Вот флуггер (так здесь именуют боевые летательные аппараты) — действуй! Впрочем, если до запуска «Завтра война» ты так и не возьмешь в руки книгу, ничего страшного. Вступительный ролик кратко, но доступно расскажет, что случилось с челове-



■ Пришельцы изрядно потрепали крейсер «Кавказ».

Ищи  
видеообзор  
на диске!

### ЖАНР ИГРЫ

Space Simulation

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

CrioLand

ПОЙДЕТ

Процессор 2.4GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb,  
T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.0GHz,  
1024Mb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb,  
T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Десятки

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.zavtravoina.ru](http://www.zavtravoina.ru)

**СРАЖЕНИЯ РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ  
НЕ ТОЛЬКО В БЕЗВОЗДУШНОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ, НО И ПРЯМО  
НАД ЖИВОПИСНЫМИ ЛЕСАМИ И РЕКАМИ**





## О КОМПАНИИ

■ Студия CrioLand появилась в 2002 году. Создатели компании поставили себе цель разрабатывать высокотехнологичные компьютерные игры. Учитывая, что «Завтра Война» – дебютный проект команды, коллектив не просто достиг цели, но угодил в самое яблочко. Ребята буквально из ничего (не считая книг Зорича) сотворили хит в чертовски непопулярном жанре. CrioLand пока не разглашает планов на будущее. Но в том, что «Завтра война» получит продолжение, сомневаться не стоит. Космических симуляторов в наши дни выходит совсем мало, так что желаем авторам удачи!

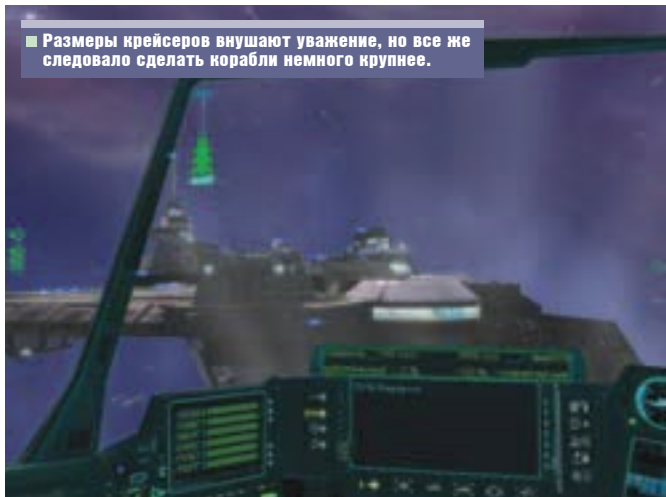
## ФАКТЫ

**1** наотарский таракан пойман в ангаре

**2** типа двигателей на каждом флуггере

**2** вида орудий несет «Змей Горыныч»

**100** грамм полагаются пилоту



■ Размеры крейсеров внушают уважение, но все же следовало сделать корабли немного крупнее.

чеством по версии Зорича. Картина, кстати, не такая уж мрачная. Люди колонизировали множество планет, познакомились с другими цивилизациями, но умудрились сохранить мир и покой во вселенной. Правда, ненадолго. С первых минут ты примешь участие в стычке с «чужими», затем станешь свидетелем нашествия загадочных пришельцев. А потом в дружественном государстве Конкордия начнутся волнения. Хотя не буду раскрывать все детали повествования. Это так же кощунственно, как излагать содержание романа. Лучше купи игру, и узнаешь все сам.

## БУДНИ КАДЕТА

Ты, наверное, уже догадался, что свободно перемещаться с планеты на планету здесь не позволят. Космический флот – это серьезная военная структура, где все подчинено строжайшей дисциплине. Получил задание – отправился выполнять. Заслужил отдых – сидишь себе на базе и отдыхаешь. Старожилы, налетавшие десятки часов в Wing Commander, наверняка оценят тяжкие будни и беззаботные выходные. В перерывах между миссиями можно побродить по отсекам. В кают-компаниях всегда отыщутся интересные собеседники. К тому же всем пилотам положены фронтальные сто граммы – за водкой обращайся к бармену. Кроме того, на любом крупном корабле есть лазарет, комната для инструктажа и ангар, где можно перекинуться парой фраз с механиками. Учитывая, что все диалоги написаны с юмором, пренебрегать этой возможностью не стоит. Однако главное в жизни боевого пилота – полеты. Перестрелки в космосе мало отличаются от баталлий в других аналогичных играх (хотя выполнены, что называется, с душой).

## ХАЛТУРА – ЭТО ПО-НАШЕМУ!

Прочитав статью, ты удивишься: почему такой распрекрасной игре мы не поставили «десятку». Проект действительно получился выдающийся. Однако есть за разработчиками три досадных грешка, которые не позволяют наградить «Завтра война» максимальным баллом. Во-первых, это назойливая реклама «Шока». Ну не вписываются плакаты с шоколадками в картину далекого будущего, хоть ты тресни! Во-вторых, немного раздражает повторение реплик во время боя. Когда в десятый раз слышишь «Все тебе мало, аспид!», хочется открыть шквальный огонь по соратникам. В-третьих, до белого каления доводят ошибки в скриптах. Иногда задание нельзя выполнить просто потому, что никто никуда не летит! Командир с завидным упорством требует занять место в строю, а где оно, это место? Обычно правильное положение флуггеру предает автопилот, но вот он-то как раз и не включается. С нетерпением ждем патча.



■ Не упускай возможности поболтать с механиками. Те еще юмористы!

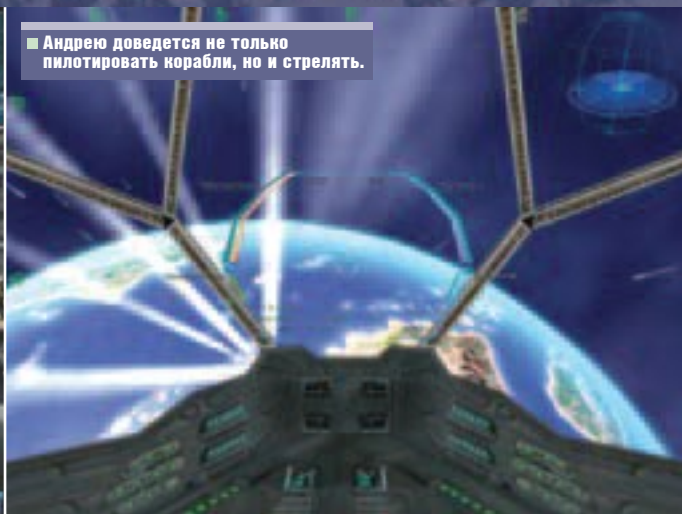


■ Космический бой – это настоящее светопреобразование!

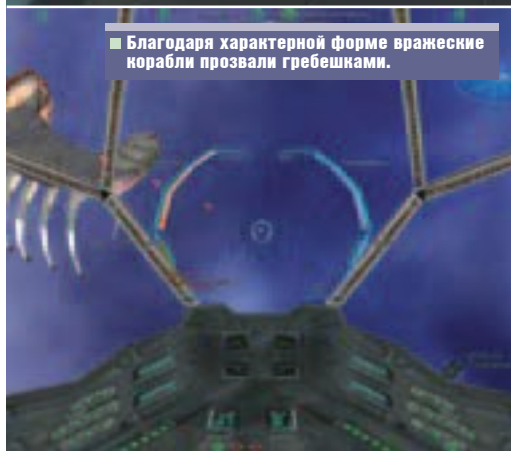




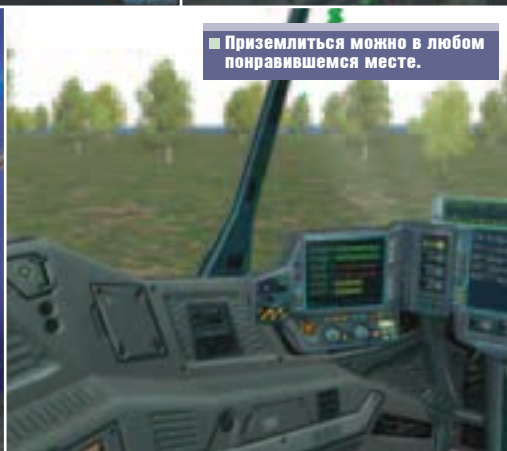
■ В космических барах мы не бывали со времен Wing Commander. Freelancer не в счет!



■ Андрею доведется не только пилотировать корабли, но и стрелять.



■ Благодаря характерной форме вражеские корабли прозвали гребешками.



■ Приземлиться можно в любом понравившемся месте.

Вокруг постоянно кипят жаркие схватки: в бой вступают целые эскадрильи. Ослепляющие взрывы на звездном полотне, салютные шуточки и выкрики в радиоэфире: ни Freelancer, ни **X3** не передают картину космических побоищ так ярко. Но это еще цветочки. Гвоздь программы – свободные переходы с орбиты в атмосферу планет и обратно. Как мастера из CrioLand добились такого эффекта, остается только гадать. «Завтра война» – один из немногих космических симуляторов, в котором планету можно облететь целиком, стремительно пронестись сквозь облака и посадить свою машину на любом понравившемся клочке суши, будь то остров или материк. Сражения, таким образом, разворачиваются не только в безвоздушном пространстве, но и прямо над живописными лесами и реками. Иногда даже приходится возиться с наземными целями!

## ■ ТАК ДЕРЖАТЬ!

Логично предположить, что в атмосфере поведение летательного аппарата должно измениться. Создатели учли этот нюанс. Над поверхностью флуг-

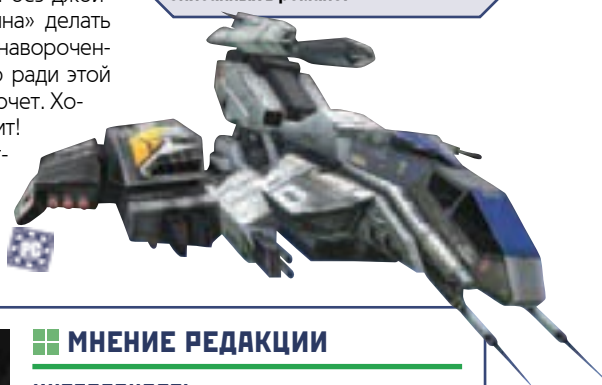
гер начинает трясти, он с трудом выходит из штопора. Если мощность двигателей уменьшилась, корабль теряет высоту. Моторов, кстати, всего два вида: планетарные и орбитальные. Первые включаются вблизи небесных тел и в атмосфере. Орбитальные нужны для быстрых перемещений на большие дистанции. Рискнешь нырнуть в плотные воздушные слои слишком стремительно, и какой-нибудь из перечисленных агрегатов в два счета сгорит. А вообще, если в настройках физики

выбрать опцию «Симулятор», игра превратится в «космический "Ил-2"» – настолько естественно и правдоподобно выполнено управление. Правда, это палка о двух концах: без джойстика в «Завтра война» делать нечего, а покупать навороченную рукоятку только ради этой игры вряд ли кто захочет. Хотя проект того стоит! Шутка ли, отечественная студия выдала творение, способное потягаться с Wing Commander.

## ■ ДВА В ОДНОМ



■ Трилогия «Завтра война» написана Дмитрием Гордовским и Яной Бочман. Александр Зорич – их псевдоним. Эпопея состоит из романов «Завтра война», «Без пощады» и «Время – московское!». Главный герой книг – молодой кадет Александр Пушкин. А вот сценарий игры посвящен уже другому персонажу: Андрею Румянцеву, также выпускнику Академии. При этом пути ребят временами «пересекаются»: ты примешь участие во многих сражениях, описанных в романе.



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

**+** ДОСТОИНСТВА:  
Можно свободно садиться на планеты и взлетать с них; качественные спецэффекты, искрометный юмор в диалогах; захватывающий сюжет от Зорича.

**-** НЕДОСТАТКИ:  
Порядком надоедает реклама шоколадных батончиков «Шок»; реплики напарников в бою часто повторяются; ошибки затрудняют прохождение миссий.

**ИТОГО 8.0** Отличный космический симулятор в духе Wing Commander от нашей студии.



# ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



- ✦ Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- ✦ Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- ✦ Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- ✦ Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

## Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

[WWW.DARKMESSIAHGAME.RU](http://WWW.DARKMESSIAHGAME.RU)

ARKANE  
STUDIOS

KUJUN



UBISOFT

byka  
ИЗДАТЕЛЬСТВО



# MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

ЖЕНЩИНА-ПАУК И КОМПАНИЯ



Текст: Александр Краснов

Герои комиксов Marvel часто становятся персонажами компьютерных и видеоигр. Вышло уже несколько файтингов, аркад и даже ролевых игр с их участием. Но на этот раз знаменитое издательство пошло еще дальше: тебя ждет беспощадный матч между сборными супергероев и мегазлодеев.

## ■ МУЖЧИНЫ В СИНИХ ТРИКО

Когда встал вопрос о разработчиках, вновь решили пригласить Raven Software. Вполне логично, ведь эта студия создала занятную диологию: *X-Men Legends* (на PC первая часть не вышла) и *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*. Она хоть и не отличалась разнообразием и оригинальностью, но все же пользовалась успехом у фанатов. Если ты знаком с этими играми, то бу-

дешь чувствуешь себя в *Marvel: Ultimate Alliance* как рыба в воде. От старых 3D-моделей, спецэффектов и сюжета, разумеется, не осталось даже смутного воспоминания. Но неподражаемый стиль, присущий всем комиксам Marvel, сохранен.

Мы по-прежнему управляем командой из четырех супергероев, но непосредственно распоряжаемся только одним из них. Остальные трое держатся чуть позади и всюду следуют за предводителем. Стоит на экране показаться какому-нибудь заблудившемуся роботу, и мутанты без всяких указаний свирепо набросятся на врага. Приходится полагаться на AI, нам не позволяют отдавать товарищам даже самые простые приказы. Зато можно в любой момент взять под контроль одного из соратников и оценить его способности.

В самом начале авторы предоставят нам уже сформированную группу, состоящую из Капитана Америки, Человека-Паука, бога грома Тора и Росوماхи. Но как только первый уровень окажется позади, ты сможешь в любой момент изменить состав отряда. На выбор более двадцати персонажей из комиксов Marvel. Тут тебе и легендарные колоссы вроде Железного Че-

## ЖАНР ИГРЫ

Action/Role-Playing Game

## ИЗДАТЕЛЬ

Activision

## РАЗРАБОТЧИК

Raven Software

## ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,  
256Mb RAM,  
3D-ускоритель (32Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 2.2GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

marvelultimatealliance.com

**Наш отряд посетит экзотичные места вроде штаб-квартиры организации S.H.I.E.L.D. или дворца Доктора Дума**



■ Как и в старых добрых аркадах, из противников, бочек и разрушенных компьютеров выпадают монетки, которые потом пригодятся для развития героев.





## О КОМПАНИИ

■ Студия Raven была образована в 1990 году. Поначалу в штате состояли всего пять человек, на которых приходился лишь один-единственный компьютер. Сегодня это уважаемая компания, которая славится высококачественными шутерами от первого лица. Кому же не знакомы такие известные серии, как *Heretic*, *Hexen*, *Soldier of Fortune*, *Star Wars: Jedi Knight* и *Jedi Academy*, а также первая серия *Star Trek: Voyager - Elite Force*. Из последних удачных работ сразу приходит на ум *Quake 4*. Но, оказывается, ребята сильны еще и в экшенах вроде *X-Men Legends* и *Marvel: Ultimate Alliance*.



## ФАКТЫ

**3** костюма для каждого персонажа

**9** навыков у героев

**17** уровней в игре

**20** персонажей из комиксов Marvel



■ А вот так выглядит командный центр штаба S.H.I.E.L.D. после нападения злого Доктора.



■ Фин Фэнг Фум – один из самых опасных и интересных боссов в игре.

Уилсон (Deadpool) без сомнения станет всеобщим любимцем. Да и на стороне зла собрались весьма интересные супостаты: Скорпион, Меченый, робот Аркада, дракон Фин Фэнг Фум, Черное Сердце и главный злодей игры – Доктор Дум. Выполняя поручения, подопечные набирают опыт, что позволяет им научиться новым скиллам, хитроумным трюкам и защитным приемам. Поначалу даже Росама наносит слабые удары. Но после пары тройки успешных вылазок он овладеет неплохими атаками.

## ■ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА

Наш отряд посетит самые экзотичные места вроде штаб-квартиры организации S.H.I.E.L.D., родины викингов Асгарда или дворца Доктора Дума. По старой традиции там поселились мириады разномастных противников. Каждое сражение – непередаваемое словами буйство красок и первоклассных спецэффектов. Какие-либо тактические ухищрения здесь, конечно же, не нужны. Чаще всего мы просто подбегает к противнику и начинаем лихорадочно вспоминать самые изощренные комбо. К счастью, спутники могут не только позаботиться о себе, но и в нужный момент помочь

предводителю. Изредка между потасовками надо выполнять несложные задания. Например, от нас требуют заменить взорванный генератор или отключить силовое поле. Попадают на пути и NPC. Конечно, это не *Neverwinter Nights 2*, так что не стоит ждать развернутых диалогов с несколькими вариантами ответа. Но помни главное: чтобы досконально разобраться во взаимоотношениях суперменов и тонкостях сюжета, беседы в *Marvel: Ultimate Alliance* лучше не пропускать. Например, из них ты узнаешь, что Черная Вдова (одна из предводительниц S.H.I.E.L.D.)

в прошлом была советской шпионкой. Или выяснишь, почему Скорпион встал на сторону коварного Доктора Дума. Тем не менее, сюжет в игре достаточно простой. Никаких сюрпризов ждать от него не стоит.

## ■ КТО ТАКОЙ БЭТМЭН?

По сравнению с *X-Men Legends II*, разработчики сделали большой шаг вперед. *Marvel: Ultimate Alliance* в отличие от предшественницы очень красива и может похвастаться богатым выбором самых интересных персонажей комиксов. Чтобы скоротать зимний вечер, именно таких игр и не хватает.



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

**+** ДОСТОИНСТВА:  
Красивая картинка; огромное количество героев и злодеев из вселенной Marvel; высококачественные ролики; доступная всем ролевая система.

**–** НЕДОСТАТКИ:  
Низкая сложность; однообразные схватки; крайне неудачное управление камерой; не самый удобный интерфейс; неприметные музыка и спецэффекты.

**ИТОГО 8.0** Почти идеальная action/RPG с участием самых знаменитых героев Marvel.



РЕЦЕНЗИЯ | SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

# SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ...



Текст: Иван Гусев

**В** далеком 1993 году компания LucasArts выпустила отличный квест *Sam & Max Hit the Road* по мотивам юмористических комиксов Стива Пурцелла (Steve Purcell). Игра добилась оглушительных успехов. Но времена менялись, приключения постепенно теряли популярность. Однако поклонники жанра не переставали мечтать о сиквеле. И вот им наконец-то повезло!

Парни из Telltale Games прекрасно знают все особенности и подводные камни сегодняшнего рынка интерактивных развлечений. Разрабатывать полномасштабный проект — чистой воды безумие. Поразмыслив, они решили выпустить сериал из шести коротеньких эпизодов о новых приключениях Сэма и Макса. Встречай первую серию, получившую название *Culture Shock*.

**КАЖДАЯ ТРЕТЬЯ РЕПЛИКА  
В CULTURE SHOCK ДОСТОЙНА  
МЕСТА В ТВОЕМ БЛОКНОТЕ  
ЛЮБИМЫХ АФОРИЗМОВ**

## ПОХИЩЕНИЕ ТЕЛЕФОНА

Все начинается в том же самом офисе, где 13 лет назад мы познакомились с безумным кроликом и рассудительным псом. У друзей-детективов пропал любимый телефон, а на столе они нашли леденящую душу записку от крысы по кличке Двухзубый Джимми: «Если хотите снова увидеть свой телефон живым, платите выкуп швейцарским сыром». Сыр у приятелей есть, да вот только не швейцарский. Впрочем, Макс быстро решает проблему: выхватывает пистолет и несколькими точными выстрелами проделывает в нем несколько дырок. Если кто не догадался, я только что бессовестно пересказал решение первой загадки в *Culture Shock*. Надеюсь, никто не в обиде за это?

Заполучив заветный аппарат обратно, детективы узнают о новом деле. На первый взгляд ничего интересного: трое актеров, в былые времена очень известных, настойчиво рекламируют учение некоего Брэди Калча. Первый «украшает» стены домов рисунками с изображением великого гур. Второй без усталости таскает в магазин бесплатные видеокассеты со

## ЖАНР ИГРЫ

Adventure

## ИЗДАТЕЛЬ

GameTap

## РАЗРАБОТЧИК

Telltale Games

## ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz,  
256Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 1.8GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.telltalegames.com/samandmax](http://www.telltalegames.com/samandmax)







## О КОМПАНИИ

■ Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. Примечательна она прежде всего тем, что среди ее сотрудников можно встретить многих выходцев из LucasArts, работавших в том числе над серией *Monkey Island*, *Grim Fandango* и отмененной *Sam & Max Freelance Police*. Студия специализируется на квестах (единственное исключение – симулятор покера *Telltale Texas Hold'em*). Поскольку этот жанр сейчас не самый популярный, Telltale Games создает только трехмерные приключения. И не забывает о популярных лицензиях (*Bone*, *CSI: 3 Dimensions of Murder*).

## ФАКТЫ

**1** гоночная мини-игра для разрядки

**3** часа в среднем длится игра

**6** эпизодов готовится к выходу

**13** лет мы ждали Сэма и Макса



## ЛОГИКА АБСУРДА

Создателей *Culture Shock* стоит похвалить за искреннюю любовь к персонажам Стива Пурцелла. Сэм и Макс – интересные и обаятельные герои. Даже не хочется задавать очевидный вопрос: с какой стати пес и кролик вообразили себя детективами? То, что животные на равных общаются с людьми, многим покажется странным. Но невероятный мир *Sam & Max* живет по своим безумным правилам, и с ними нельзя не согласиться.

Задачи в *Culture Shock* такие же сумасшедшие. И в то же время они на удивление логичны. Допустим, нужно остановить актриску, приносящего кассеты в торговый центр. Известно, что там установлена продвинутая система охраны, которая срабатывает, если кто-то попытается сбежать, не заплатив. Значит, нужно подсунуть товар с прилавка в коробку, где лежат пленки с видеокурсом. На выходе несчастный получит сильный удар механической рукой по башке, а мы еще одну порцию веселья. Остальные загадки в *Culture Shock* не менее хороши. Однако они довольно просты, ведь игра создавалась с расчетом на массовую аудиторию. Впрочем, это совсем не портит ее.

## БЕДНОСТЬ – НЕ ПОРК

Однако главное в *Culture Shock* – вовсе не милые персонажи и занятные паззлы, а... юмор. Не будь здесь множества действительно смешных шуток, получилась бы средней руки приключенческая игра. К счастью, каждая третья реплика в игре достойна места в вашем блокноте любимых афоризмов. «Насилие не решает проблем!» – заявляет психотерапевт. «С каких пор?» – удивляется неугомонный Макс. Увы, недостатков в *Culture Shock* тоже хватает. Виноват, конечно же, бюджет проекта. Многие вещи смотрятся дешево. Да, Сэм

и Макс перебрались из 2D-мира *Hit the Road* на просторы трехмерности, однако «переезд» вышел не слишком удачным. 3D-модельки простенькие, дизайн зданий и помещений бедноват, а спецэффектов нет и в помине. Управляются герои при помощи мышки. Впрочем, ходить-то особо некуда: офис, магазин, кабинет психотерапевта, кинотеатр... А затем ребята обходят знакомые места по второму кругу. Вот и складывается впечатление, как будто ты побывал в квартирке бедной, но хорошо воспитанной девушки. Чистенько и скромно. Но всем ли этого достаточно?

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.5**



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:** Задорная приключенческая игра с интересными и прекрасно озвученными персонажами, хорошо прописанными диалогами и занимательными головоломками.

**–** **НЕДОСТАТКИ:** Игра необычайно коротка – придется ждать следующую серию; дизайн уровней и модели персонажей излишне примитивны; занудные гонки.

**ИТОГО 7.5** Любители классических приключенческих игр просто обязаны купить *Sam & Max*.



# WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА

СВЕТ ПРОТИВ ТЬМЫ



Текст: Борис Соколов

**З**акованная в броню тяжелая конница, окутанные пороховым дымом мушкетеры и артиллеристы, эльфийские лучники, бородатые гномы, безжалостные орки и гоблины, передвигающиеся на задних лапах гигантские крысы, огромные великаны с розовой кожей, крылатые демоны и могущественные маги. Все они сошлись в одной схватке. Что

это? Причудливые фантазии, в которых перемешались произведения Толкиена, приключенческие романы о крестовых походах и воспоминания о бессонных ночах в компании *Warcraft*? Вовсе нет. Все намного проще – столь необычные персонажи обитают в мире *Warhammer: Печать Хаоса* (английское название – *Warhammer: Mark of Chaos*).

## ■ НЕСКОНЧАЕМАЯ ВОЙНА

События разворачиваются спустя год после Великой войны. Силы Хаоса жаждали поработить человечество, но были разгромлены в битве под городом Кислев, после чего отступили в далекие северные пустыни. Однако у армии тьмы появились новые предводители. Они набрали свежих рекрутов и теперь желают взять реванш. В *Warhammer: Mark of Chaos* две большие кампании. Первая – за Империю, вторая – за орды Хаоса. Если выбрал людей, будешь руководить молодым капитаном Стефаном. Парень из кожи вон лезет, чтобы доказать свою преданность родине. Дело в том, что его дед и отец сражались под вражескими знаменами. Семью лишили всех титулов и привилегий, а на лице

юного наследника оставили клеймо позора. Поклонники орков, гоблинов и прочей нечисти возмут под свою опеку Торгара Кровожадного. После разговора с божественным посланником этот могучий воин внезапно осознал, что именно ему предначертано возродить бывшее величие орочьей расы.

## ■ ВСЕ ПОКУПАЕТСЯ И ПРОДАЕТСЯ

На первых порах придется командовать совсем крохотным войском. Стефан начинает свой путь в компании двух отрядов стрелков и одного подразделения мечников. Жестокий Торгар и вовсе разгуливает в одиночестве. Ему предстоит завербовать встречающихся на уровне метателей топоров и пехотинцев. Как только ты одержишь победу в своем дебютном сражении, на



■ Торгар вместе с пехотой уничтожает имперских меченосцев. А стоящий неподалеку отряд стрелков закидывает их топориками.

Ищи  
видеообзор  
на диске!

### ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

### ИЗДАТЕЛЬ

Namco Bandai Games America

### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

### РАЗРАБОТЧИК

Black Hole Entertainment

### ПОЙДЕТ

Процессор 2.4GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

### ПОЛЕТИТ

Процессор 3.2GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Шесть CD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

markofchaos.com

**КАК ТОЛЬКО ТЫ ОДЕРЖИШЬ ПОБЕДУ  
В СВОЕМ ДЕБЮТНОМ СРАЖЕНИИ,  
НА ЭКРАНЕ ПОЯВИТСЯ  
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА**



## О КОМПАНИИ



■ Венгерская компания Black Hole Entertainment основана в 2001 году знаменитым голливудским продюсером Эндрю Вайна (Andrew G. Vaina). В свое время он работал над такими известными фильмами, как «Основной инстинкт 2», «Терминатор 3: Восстание машин», «Я шпион», «Американская рапсодия», «Тринадцатый воин», «Эвита», «Судья Дредд», «Цвет ночи», третьей частью «Крепкого орешка» и всеми сериями «Рэмбо». В 2004 году Electronic Arts выпустила дебютное творение разработчиков – RTS с элементами RPG *Armies of Exigo*.

## ФАКТЫ

**2** противоборствующие стороны

**3** пути развития главного персонажа

**4** не похожие друг на друга расы

**18** человек в отряде стрелков



■ От обилия представленных товаров разбегаются глаза. Хочется купить все и сразу, а денег хватит только на несколько полезных вещей.

экране появится стратегическая карта. Империя со всех сторон окружена высокими горами и темными лесами, между которыми расположились небольшие города. Там можно подлечить потрепанную рать, продать добытые на поле брани трофеи, нанять новые отряды (например, знаменосцев и музыкантов для поднятия боевого духа), прикупить воинам броню и приобрести множество нужных товаров. Для героев доступны более мощные доспехи, лечебные зелья и магические артефакты. Наконец, для штурма укреплений всегда найдутся бочки с порохом и приставные лестницы.

## НА РАСПУТЬЕ

Маршрут движения по карте заранее определен сценаристами. Впрочем, иногда на дорогах попадаются развилки. Ты можешь, например, решить: идти к укрепленному замку напрямую или свернуть в сторону и выполнить побочную миссию (в обмен на добытое в битве золото можно обзавестись какой-нибудь полезной вещичкой). Иногда в списке заданий появляются дополнительные поручения. Например, спасти слугу императора или перебить всех гигантских крыс. В ряде миссий мы на некоторое время расстанемся с полюбившимися героями. Во второй главе полки Стефана не могут преодолеть заболоченную местность. К ним на помощь придет эльфийская принцесса-воительница. В свою очередь, силам Хаоса помогает раса подземных жителей.

## МЕЧОМ И МАГИЕЙ

Нашлось место и RPG-элементам. Каждый юнит наделен девятью параметрами: здоровье, броня, меткость, скорость атаки, сила наносимых повреждений, боевой дух, выносливость, дальность стрельбы и скорость передвижения. Но это еще не

## ДРУГИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Помимо одиночной кампании в «*Warhammer: Печать хаоса*» нашлось место еще трем режимам. Первым делом идет обучение. Тебе расскажут, как правильно управлять отрядами и наиболее эффективно использовать в бою своих героев.

В разделе «Customize Army» выбираем одну из четырех рас и нанимаем отряды в свою армию. Разрешается покупать любые войска, лишь бы хватило золота. Благодаря специальному графическому редактору ты сможешь изменить цвет одежды у воинов. И даже рисунок на боевом знамени (для продвинутых фанатов встроена специальная опция, позволяющая импортировать в игру собственноручно нарисованные флаги). Не забудем и мультиплеер. Поддерживаются сражения по локальной сети и через интернет. Если тебе не удастся найти достойного соперника, попробуй сразиться с компьютером. Для этого выбирай опцию «create game», а затем нужную карту и уровень AI.



■ Осада замка во всей красе. Рано или поздно артиллеристы проделают в стене огромный пролом.



■ Имперская армия движется походным маршем, сохраняя строй.





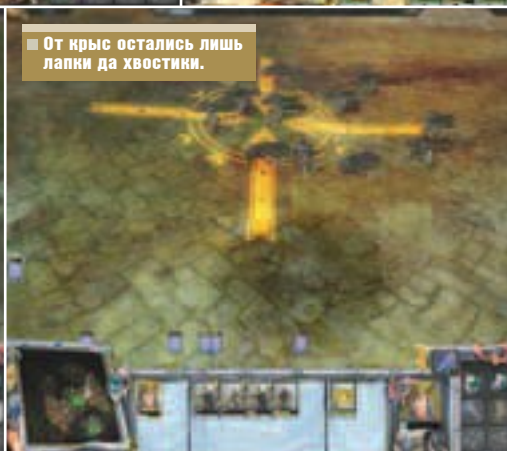
■ Артиллеристы постарались на славу. Ядро попало точно в центр вражеского отряда.



■ Смешались в кучу кони, люди...



■ Эльфийская принцесса в образе некрасовской русской женщины: коня на скаку остановит, в горящую избу войдет, полдюжины вражин перебьет.



■ От крыс остались лишь лапки да хвостики.

все. С ростом опыта отряда увеличивается и его размер. Ближе к середине игры прокачанные ветераны способны без посторонней помощи решить исход сражения. Почти все подразделения обладают дополнительными способностями. Например, мушкетеры одновременно стреляют, артиллеристы бомбят отмеченные на карте участки, рыцари-всадники умеют передвигаться «клином»... У героев же насчитывается сразу несколько уникальных навыков, в том числе и магических.

## ■ КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

Задачи в миссиях не отличаются большой оригинальностью. В одной надо захватить стратегически важную возвышенность, в другой – помочь союзникам в обороне крепости, в третьей твоему герою предлагают сразиться один на один с вражеским чемпионом. Боевая система отчасти напоминает *Rome: Total War*. Перед началом битвы ты расставляешь войска и произносишь перед служивыми пламенную речь. После чего отправляешь их в атаку или ждешь появления неприятеля. Приказы отдаются

сразу целому подразделению, с каждым отдельным новобранцем возиться не нужно. Другое дело – персонажи-одиночки (их мощь сопоставима с силой нескольких опытных отрядов). К сожалению, с технической точки зрения «Печать хаоса» получилась несколько сыроватой. Например, после вербовки рекрутов и закупки вещей игра частенько вылетает на рабочий стол. Эта и многие другие ошибки исправляются патчем (версия 1.2), объем которого 288 мегабайт. После установки «заплат-

ки» ты обнаружишь ряд нововведений. И без того неплохие возможности движка обогатятся улучшенной анимацией некоторых юнитов. Герои научатся передавать друг другу артефакты, а вместо кнопки «распустить отряд» появится более выгодный с экономической точки зрения вариант «продать». Впрочем, эти изменения не способны повлиять на уже сформировавшееся мнение. Все компоненты творения **Black Hole Entertainment** заслуживают высоких баллов.



## ■ ПРАРОДИТЕЛИ



■ «Печать хаоса» – далеко не первый проект, где события разворачиваются во вселенной популярной настольной игры Warhammer Fantasy Battles. Впервые к ней обратилась компания Mindscape. Весной 1995 года она выпустила стратегию под названием *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*. Игра пользовалась успехом, и на разработчиков обратило внимание знаменитое издательство Electronic Arts. Спустя три года образовавшийся тандем подарил всему миру превосходный *Warhammer: Dark Omen*.

## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ  
ОЦЕНКА **7.3**

ОЦЕНКА  
ЧИТАТЕЛЕЙ **7.8**

## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:**  
Качественные графика и звуковое оформление; эпические сражения представителей различных рас; возможность раскрашивать униформу.

**-** **НЕДОСТАТКИ:**  
Уровни загружаются слишком долго; игра часто вылетает после закупки товаров в городах; однообразные одиночные миссии; нельзя сохраняться.

**ИТОГО 7.5** Разработчики сделали добротную игру, но мы ожидали гораздо большего.





# super-bikes

## ФОРМУЛА СКОРОСТИ



Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone Srl. All rights reserved.

Все названия производителей и марок мотоциклов, а также их внешний вид транспортных средств, приведенных в этой игре, являются торговыми марками или защищены авторским правом владельцев. Все права защищены. Модели мотоциклов, вошедшие в игру, могут отличаться от своих реальных прототипов по форме, цвету и характеристикам. Не воспроизводите водительские приемы, демонстрирующиеся в этой игре. Помните, совершая поездку на мотоцикле в реальной жизни, вы должны быть крайне осторожны.

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.

Розничная продажа в магазинах **М.Видео**



РЕЦЕНЗИЯ | ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4x4

# ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4x4

КОРОЛИ БЕЗДОРОЖЬЯ



Текст: Павел Демин

**С**былась заветная мечта: на свете появились гонки с полной свободой передвижения! Эта свобода в «Полном Приводе» – не просто возможность отъехать на десять метров от шоссе. О нет, авторы предлагают нам прокатиться по огромным (воистину огромным) территориям, где и дорог как таковых нет. Если хочешь поглазеть на длинноногих девиц и сесть за руль экзотического спорткара, эта игра не для тебя. «Полный Привод» – развлечение для тех, кто самозабвенно любит отечественный автопром.

## ■ ТАНКИ ГЯЗИ НЕ БОЯТСЯ

Повышенная проходимость – вот чем славятся машины Ульяновского автомобильного завода (в игре их целых четыре:

всем известные «козел» и «буханка», а также УАЗ Patriot и его пикап-версия). Именно эту особенность отечественных тачек ты будешь использовать на полную катушку.

Обычных трасс, к которым мы привыкли в других рейсингах, в «Полном Приводе» нет. Попал на проселочную колею – уже счастье. Большинство маршрутов пролегает по труднопроходимым местам. Более-менее обустроенную среднюю полосу и окрестности Байкала сменяют коварная Карелия, опасная Тайга и неприступная Камчатка. Сложность стремительно возрастает с каждым новым уровнем. На первых порах складывается впечатление, что канавы и каменные переправы через водоемы – тяжелейшие участки маршрутов, а езда в двух метрах от берега глубо-

кой речки – самое экстремальное занятие. Но очень скоро ты понимаешь, что заблуждался. В Карелии, Тайге и Камчатке застрянут все, кто не усвоил уроки предыдущих этапов, в особенности главный закон этой игры: тише едешь – дальше будешь. Попробуй взобраться по серпантину (три метра в ширину) на вершину горы, рискуя в любой момент со-

рваться в пропасть из-за угловатости (вот досада!) под колеса камешка. Сразу целиком и полностью осознаешь смысл этой народной мудрости.

## ■ ЛЮБИ ПРИРОДУ

Помнишь о существовании пониженной передачи «УАЗиков»? Замечательно! «Полный Привод» докажет тебе, насколько полезна она в, каза-

**НЕ ХВАТАЕТ ОБОРОТОВ ЗАБРАТЬСЯ НА ХОЛМ? НАЕХАЛ НА БРЕВНО? ВРУБАЙ «ПОНИЖЕННУЮ» И ГАЗУЙ-ГАЗУЙ-ГАЗУЙ!**



■ Деревянные мосты опасны. Не стоит сильно разгоняться.

### ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Avalon Style Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.2GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

4x4game.ru





## О КОМПАНИИ

■ Avalon Style Entertainment – российская компания-разработчик компьютерных игр, основанная в 1998 году. Ее дебютным проектом стал квест «Пластилиновый Сон» – ответ знаменитой анимационной авантюре *Neverhood*. Второй игрой «авалонцев» был оригинальный шутер с ролевыми элементами «Саботаж: Кулак империи», вышедший в 2004 году. За ним последовало сатирическое дополнение «Штопор Жжот!» к хорошо известной в России *Postal 2*. Завершает список пошаговая стратегия «Жесть» по мотивам одноименного кинофильма.

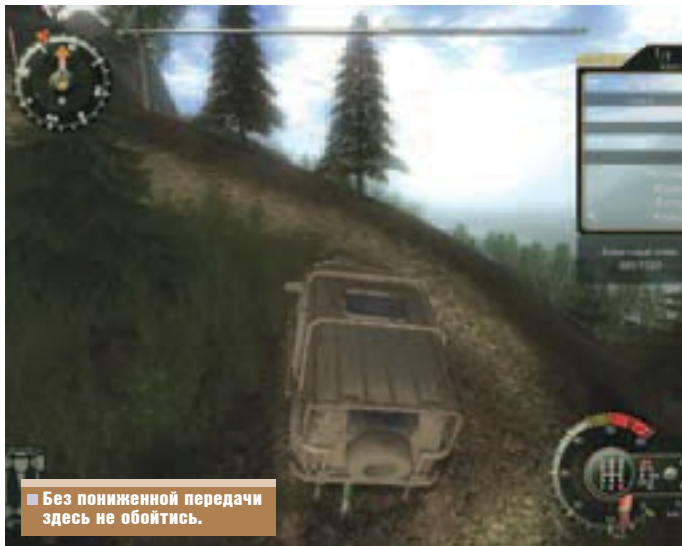
## ФАКТЫ

**1** соперник:  
машина лидера

**4** автомобиля  
марки УАЗ

**5** российских  
регионов

**6** гонок: от спринта  
до ориентирования



■ Без пониженной передачи здесь не обойтись.



■ «Козлу» не страшны ночки и ухабы. Он создан для езды по бездорожью.

лось бы, безвыходных ситуациях. Увяз в болоте? Не хватает оборотов забраться на холм? Наехал на бревно? Врубай «пониженную» и газуй-газуй-газуй! «Авалонцы», пожалуй, даже немного перестарались, сделав ее панaceей от всех бед. С другой стороны, лебедки-то пока нет (наверняка это устройство появится в адд-оне). И что делать, если застрял? Загружать сохраненную игру? Так что решение авторов вполне оправданно.

К слову, система так называемых «возрождений» (единственная порой возможность спастись в безнадежный момент) работает со сбоями. Машину почему-то разворачивает в обратном направлении или она становится поперек дороги. А если ты оказался на узком перешейке, где и шагу в сторону не ступить? Разработчики обещают исправить эту досадную ошибку первым же патчем. Движок Chrome Engine хорошо зарекомендовал себя еще в *Xpand Rally*. Для «Полного привода» его также неплохо адаптировали. Не обошлось и без пары оригинальных штрихов. Например, «УАЗики» оставляют за собой правдоподобный след. Смотрится он просто бесподобно, и авторы по праву гордятся этим достижением. Но

все же серьезного симулятора бездорожья у московской студии не вышло. Машина сильно подсакивает на каждом ухабе. И даже на маленькой скорости ее отбрасывает в сторону после малейшего контакта с деревом или камнем (а если рядом обрыв?). Складывается впечатление, что автомобили в игре несколько легче своих реальных прототипов.

А вот за что авторов надо отдельно похвалить, так это за пейзажи. Бескрайние поля, лесные просеки и буреломы, болота, холмы и скалы... Они настолько великолепны, что глаз не оторвать. Ядро Chrome Engine

современным не назовешь, но работа дизайнеров с лихвой перекрывает все техническое несовершенство игры.

Не так давно одна неудачная российская гоночная аркада подорвала наше доверие к продукции отечественных компаний. Но «Полный Привод» – тот случай, когда можно отбросить в сторону скепсис и ни на секунду не пожалеть о потраченных деньгах.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

**+** ДОСТОИНСТВА:  
Родные пейзажи; детально воссозданные регионы; самобытный игровой процесс; полная свобода передвижения; российские автомобили.

**–** НЕДОСТАТКИ:  
Порой трудно ориентироваться; кажется, что машины легче реальных прототипов; игра притормаживает даже на мощных компьютерах; плохой звук.



**ИТОГ 7.5** Добротный симулятор езды по бездорожью. У игры отличный потенциал.



# FIFA MANAGER 07

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ



Текст: Алексей «Гморг» Меркухин

**А**втор этих строк корил лучший футбольный менеджер года (*Football Manager 2007*) за нехватку нововведений. И вот налицо диаметрально противоположная ситуация: в *FIFA Manager 07* столько изменений, что на перечисление уйдет добрая половина страниц. Но большинство из них, мягко говоря, бесполезны. Вот и думай после этого, нужны ли спортивным управленческим играм какие-нибудь добавки.

## ■ ОПРОМЕТЧИВЫЙ ХОД

Наверное, главный минус серии *FIFA Manager* (включая последнюю версию) – чрезмерная поповость. Здесь рыночная цена Рональдиньо зашкаливает за сто тридцать миллионов евро. Когда ты управляешь средней командой вроде «Кьево», можешь спокойно нажи-

мать на кнопку «далее». И без проблем выиграешь Чемпионат и даже Кубок Италии. И это на высшем уровне сложности! После подобных чудес как-то не особо веришь в происходящее на экране.

Справедливости ради стоит сказать, что вины разработчиков в этом нет никакой. Задолго до их появления *EA Canada* поставила серию *FIFA Manager* не на те рельсы. По ним она до сих пор и катится. Задача *Bright Future* в ближайшие годы – попытаться исправить ситуацию. Что ж, пока у нее это получается лишь отчасти.

Но что создателям точно не следовало делать, так это вносить те самые пресловутые изменения в геймплей. Видимо, из-за нехватки времени они попросту не смогли исправить недостатки прошлогодней вер-

сии. И вместо этого решили заняться множеством ненужных мелочей. Не успев довести до ума один компонент игры, они сразу же брались за другой. В результате все без исключения составляющие проработаны поверхностно.

Скауты, к примеру, действуют из рук вон плохо. Легче самому заняться поиском нужных игроков. Мало того, селекционеры

## ЖАНР ИГРЫ

Sport/Management

## ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

## РАЗРАБОТЧИК

Bright Future

## ПОЙДЕТ

Процессор 1.3Ghz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (32Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 2Ghz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.fm07.de/en](http://www.fm07.de/en)

**В чем FIFA Manager 07 не откажешь, так это в стиле и красоте. Меню оформлены очень симпатично!**



■ Голевая феерия!





## О КОМПАНИИ

■ Компанию EA Canada, бывшего разработчика серии *FIFA Manager*, попросили любезно удалиться. Руководство Electronic Arts не удовлетворил скромный успех предыдущих частей серии. Вакантное местечко заняла студия Bright Future. Надо сказать, решение спорное. Доверить разработку очередной части популярной управленческой игры каким-то неоперившимся новичкам – верх авантюризма. Да, EA Canada – далеко не подарок. Но за ее плечами годы опыта, в то время как преемники никаких серьезных достижений не имеют.



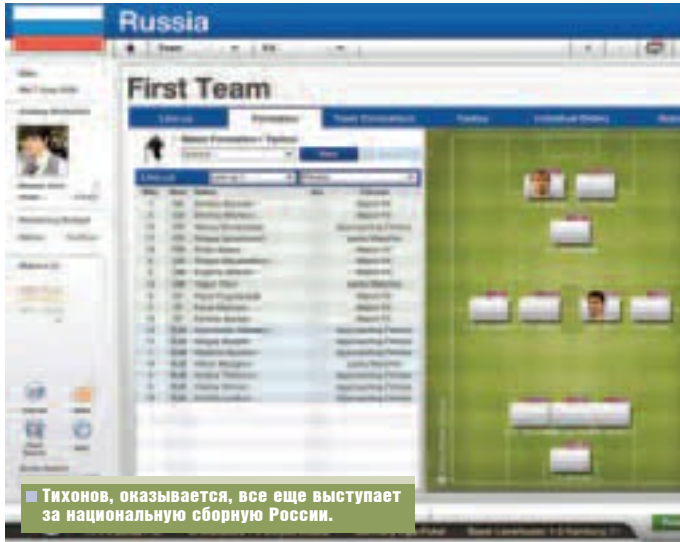
## ФАКТЫ

**2** студии работали над серией

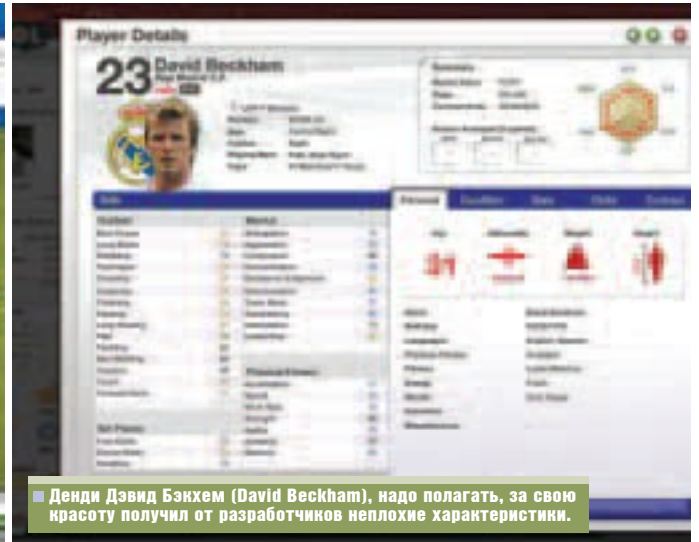
**3.6** миллиона евро стоит Егор Титов

**8** тысяч фотографий футболистов

**47** национальных чемпионов



■ Тихонов, оказывается, все еще выступает за национальную сборную России.



■ Денди Дэвид Бэкхем (David Beckham), надо полагать, за свою красоту получил от разработчиков неплохие характеристики.

нечно, сносный: он неплохо обороняется, контратакует, великолепно выполняет стандарты. Но на большее, увы, не способен. Футболистов компьютер практически не меняет. Понятие «тактика» ему и вовсе неизвестно. Если виртуальный оппонент с самого начала встречи выбрал атакующий футбол, он будет придерживаться этой установки до конца. Незвизира на счет и ситуацию на поле.

Выбор сложности в начале ни на что не влияет. Играть неизмеримо легко на любом уровне. Ну а если твоя команда все же терпит поражение за поражение, предложи спортсменам премиальные за победу в матче. Тогда любой «Спартак» с треском разгромит мадридский «Реал». Воистину, сила денег безгранична.

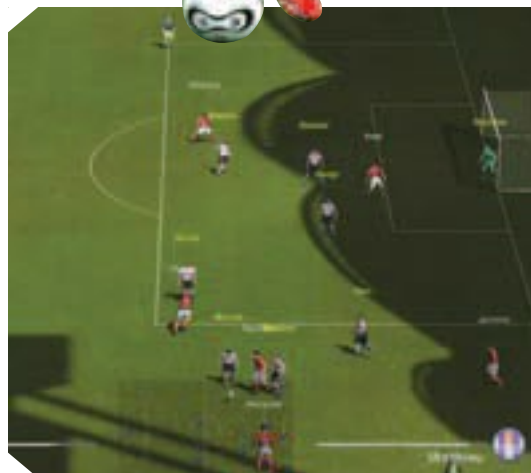
Но есть и положительные стороны. Трехмерные футболисты из *FIFA 07* по-прежнему дадут сто очков форы «колобкам» из *Football Manager*. Текстовый режим тоже великолепен. С другой стороны, неизмеримо раздражает необходимость постоянно решать, бить игроку по воротам противника или же сделать пас в самый разгар атаки! Ощущение, будто в хоккей с тайм-аутами играешь. О чем они только думали?

## ■ КРАСИВАЯ СНАРУЖИ

В чем *FIFA Manager 07* не откажешь, так это в стиле и красоте. Меню оформлены очень симпатично, шрифты подобраны идеально, у каждого игрока рядом с характеристиками находится фотография. В общем, любоваться проектом от Bright Future можно часами. Не отстает от картинки и звук. Отличный танцевальный саундтрек понравится любому меломану. Впрочем, порабо-

тать над спецэффектами в текстовом режиме все же необходимо. Ну что за странный ляг во время попадания мяча в ворота?

Хочется отметить, что перспективы у серии весьма неплохие. Видимо, разработчики просто не успели достойно реализовать все свои задумки. Многие сочтут такой прогноз чересчур оптимистичным. Но мы искренне надеемся, что так и будет. Что еще остается?



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

**+** ДОСТОИНСТВА:  
Трехмерный движок; качественный саундтрек; очень стильное оформление; неплохой AI оппонентов; продуманный текстовый режим.

**-** НЕДОСТАТКИ:  
Играть очень скучно; комментарии в 3D-матчах те же самые, что и в *FIFA 07*; низкая сложность; многие оригинальные идеи нагло украдены из FM.

**ИТОГО 7.0** Неплохой футбольный менеджер. Рекомендуем врагам серии *Football Manager*.



# ВТОРАЯ МИРОВАЯ

## НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА



Текст: Александр Краснов

**В**оенные стратегии сыплются на нас как из рога изобилия. Едва утихли баталии «В тылу врага 2» и *Company of Heroes*, а в воздухе вновь запахло порохом. Компания «1С» не испугалась именитых конкурентов и выпустила собственную RTS с говорящим названием «Вторая мировая».

### ■ НАСТУПЛЕНИЕ ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

Авторы называют свое детище стратегией в реальном времени. Но не стоит думать, что это банальный клон *Command & Conquer*. На самом деле перед нами варгейм, во многом похожий на *Combat Mission*. Нет ничего удивительного в том, что вместо лихих заварушек мы получили вдумчивые схватки. Ведь к дизайну приложили руку создатели знаменитого на весь

мир авиа-симулятора «Ил-2: Штурмовик», отличавшегося скрупулезной проработкой мельчайших деталей геймплея. Впрочем, некоторой зрелищности игре все же не хватает. Во «Второй мировой» не разваливаются по кирпичикам дома, тела солдат не разрывает в клочья взрывной волной, а башни Т-34 не взмывают в воздух от прямого попадания. Напротив, все выглядит довольно скромно. Получив пулю в грудь, солдат просто медленно оседает на землю, а подбитый бронетранспортер загорится и издаст еле слышный хлопок. Анимация (и техники, и моделей людей) совсем не впечатляет. В то же время любой танк или зенитная установка во «Второй мировой» – маленькое произведение искусства. Если ты заглянешь в открытую каби-

ну немецкой «самоходки», то разглядишь любовно расставленные снаряды, радио и даже перископ для командира. Вся эта красота, к сожалению, во время боя практически невидна. Руководить небольшой армией, если камера расположена слишком близко к земле, невозможно. Единственный удобный ракурс для стратега – взирать на бранное поле с ог-

ромной высоты. Все дело в том, что юниты стреляют в противника не с расстояния десяти метров (как часто бывает во многих RTS), а с двухсот и даже трехсот. При этом карты во «Второй мировой» немаленькие (в среднем их размер составляет до четырех квадратных километров). Вот и приходится поднимать камеру до небес, чтобы вовремя заметить неприятеля

**В СПЕЦИАЛЬНОМ РАЗДЕЛЕ ОПИСАНЫ ВСЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ В ИГРЕ: ОТ НЕМЕЦКИХ МОТОЦИКЛОВ ВМШ ДО СОВЕТСКИХ АЭРОСАНЕЙ**

### ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy/Wargame

### ИЗДАТЕЛЬ

Battlefront.com

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

### РАЗРАБОТЧИК

1С

### ПОЙДЕТ

Процессор 2.2GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

### ПОЛЕТИТ

Процессор 3.0GHz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

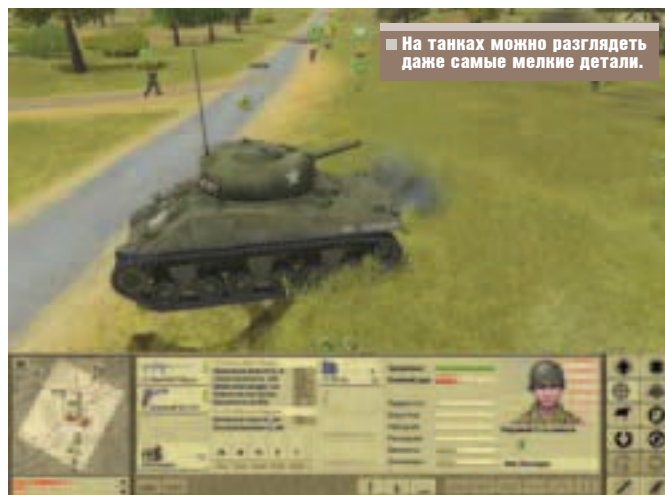
До 8

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD или Четыре CD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

games.1c.ru/ww2ru



■ На танках можно разглядеть даже самые мелкие детали.





## О КОМПАНИИ

■ Хотя в графе «разработчик» у «Второй мировой» записана компания «1С», к ее созданию причастны и сотрудники знаменитой студии Maddox Games, которая не так давно стала одним из подразделений мультимедийного гиганта. В былые времена авторы отличились такими хорошо известными проектами, как Z.A.R., «Перл-Харбор», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе». Их замечательные авиа-симуляторы с давних времен пользуются заслуженным признанием по всему миру.

## ФАКТЫ

**6** стран-участниц военных действий

**40** крупных сражений

**150** образцов военной техники

**150** видов солдатской униформы



и успеть угостить его хорошим артиллерийским залпом. К счастью, для удобства управления даже обыкновенный грузовик помечают особым символом, который виден отовсюду. В результате вместо противостояния железных монстров мы наблюдаем, как борются друг с другом десяток зеленых и красных иконок. Да, как в самом настоящем классическом варгейме.

## ИГРА В СОЛДАТИКОВ

Тот, кто не испугается условностей тактического боя, во время первой же миссии откроет для себя десятки занятых и полезных секретов. Например, что самый ценный «ресурс» – это люди. Их приходится беречь и не подвергать ненужному риску, ведь серьезных подкреплений ждать не стоит. Сколько человек дали в начале миссии, примерно столько и будет выполнять все промежуточные задания. Поэтому старайся обходиться без тяжелых потерь, иначе просто-напросто проиграешь. Даже если центр пришлет на подмогу поток танков и троицу парней с винтовками, от поражения они тебя вряд ли спасут. Кстати, обрати внимание, что пехотинцев намного меньше, чем боевой техники. Дело в том, что даже грозный немец-

кий «панзер» не выдержит пары точных попаданий из наших орудий. Но погибает, как правило, лишь экипаж. Вот и накапливается на поле огромное количество брошенных машин, пушек и крупнокалиберных пулеметов. Любой служивый способен их захватить и обратить против бывших хозяев. Так что чем больше в твоём отряде людей, тем богаче окажется выбор бронетехники. Встроенная энциклопедия приводит в восхищение. В специальном разделе описаны все боевые машины в игре: от немецких мотоциклов BMW до советских аэросаней.

Пристальное внимание авторов к проработке даже бесполезных польских БТР четко дает понять, что «Вторая мировая» рассчитана не на широкую аудиторию. Она скорее придется по вкусу тем, кто всерьез увлечен военной историей и жаждет проявить свои полководческие навыки в «реальной» ситуации. Поэтому не стоит ее сравнивать с *Company of Heroes* или другими упрощенными стратегиями. Игра рассчитана на более серьезную аудиторию.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:** Достоверная боевая система; красивые модели военной техники; отличная энциклопедия; обширные возможности для любителей варгеймов.

**-** **НЕДОСТАТКИ:** Малопривлекательная картинка; раздражающие военные марши в саундтреке; высокие требования к игровому железу; блеклые спецэффекты.

**ИТОГО 7.0** Отличный варгейм для тех, кто увлекается историей и военной техникой.



# EVIDENCE: THE LAST RITUAL

БЕЗ СВИДЕТЕЛЕЙ



Текст: Святослав Торик

**К**ак известно, для создания сайтов в интернете используется язык HTML. Программисты – те еще шутники. Сколько было случаев, когда в код какого-нибудь домена вставлялся неприличный комментарий. Иногда в тело программы добавлялись лишние строчки, чтобы запутать неугомонных хакеров. Наконец, периодически возникают отдельные ресурсы, где можно развлекаться, разгадывая специальные загадки (иногда их называют «вебломками» – от английского слова «web» (сеть) и части русского слова головоломка).

Суть сетевого паззла очень проста. На странице есть подсказка и строка для ввода ответа. Нужно отыскать кодовое слово, вписать его туда и перейти на новый уровень. Там

уже ждет следующее, более сложное задание. За десятилетия таких испытаний для мозга создано предостаточно. Разрабатываются они и по сей день. Частенько, чтобы найти решение, приходится даже поработать с офисными приложениями вроде Adobe Photoshop и Microsoft Excel. Что уж говорить о необходимости несколько раз воспользоваться поисковыми системами.

*Evidence* (она же *Missing 2*) стала подобием таких интернет-головоломок. Многие помнят ее предшественницу, *In Memoriam*, в которой коварный маньяк по кличке Феникс похитил двух журналистов и отправил в полицию зашифрованный диск. Лишь разгадав обнаруженные там кошмарные задачки, мы смогли спасти обреченных на смерть тружеников пера. Одна-

ко сам психопат ловко ускользнул из рук закона.

## ■ ИНТЕРНЕТ-ДЕТЕКТИВ

Продолжение тоже начинается с похищения. Конечно же, злодей создал еще один CD с головоломками и прислал его следователям. А те обратились к детективам-любителям с призывом раскрыть тайну Феникса и в конце концов арестовать

### ЖАНР ИГРЫ

Puzzle/Logic

### ИЗДАТЕЛЬ

The Adventure Company

### РАЗРАБОТЧИК

Lexis Numerique

### ПОЙДЕТ

Процессор 1.0GHz,  
256Mb RAM,  
подключение к интернету

### ПОЛЕТИТ

Процессор 1.4GHz,  
512Mb RAM,  
подключение к интернету

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Четыре CD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

adventurecompany-  
games.com/tac/evidence/

**Большинство заданий  
рассчитано на эрудированного  
и очень внимательного ко всем  
деталям игрока**

■ Если слишком долго сидеть над одной задачкой, Кристина пришлет письмо с подсказкой. Хотя и так несложно догадаться, что здесь замешана татуировка.





## О КОМПАНИИ



■ Французская компания Lexis Numérique выпустила свой дебютный проект *Missing* (в Европе – *In Memoriam*) еще в 2003 году. Это был первый игровой опыт компании, где работают преимущественно дизайнеры, специализирующиеся, кстати, в области сетевых и трехмерных технологий. Через полтора года последовало дополнение *Missing: The 13th Victim*. В 2006 году в Европе и Америке вышла вторая часть – *Missing 2* (в этот раз в США ей дали название *Evidence: The Last Ritual*). В настоящее время студия работает над авантюрой *Experience 112*.

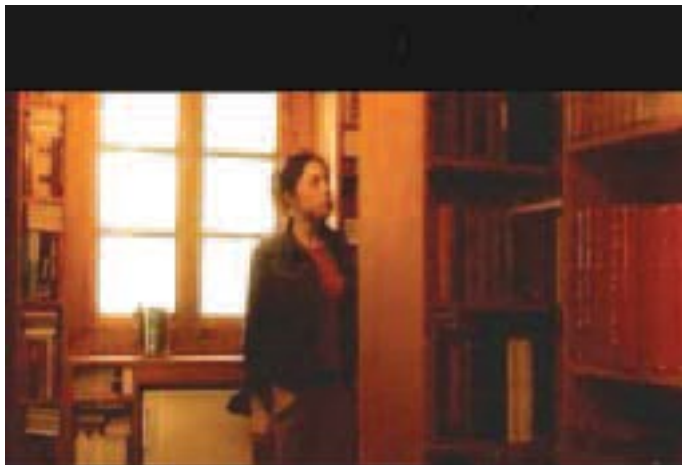
## ФАКТЫ

1 серийный маньяк-убийца

4 компакт-диска от Феникса

36 головоломок для знатоков жанра

112 запросов в Google



■ Любые просмотренные видеофайлы можно увидеть снова, ведь иногда они скрывают необходимые подсказки.

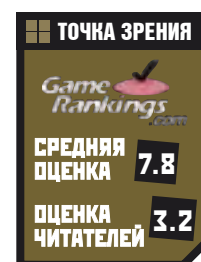


■ Если головоломка не решается сразу, можно использовать специальные инструменты. В данном случае пригодится лупа, с помощью которой ты отыщешь имя автора картины.

мо знать мировую историю, английский и французский (еще пригодятся итальянский, испанский и латынь), историю живописи... Также очень полезно обладать музыкальным слухом. Но самое главное требование – умение искусно пользоваться поисковой системой Google, а также службой Google Earth. Последняя требуется нечасто. Но без нее, например, практически невозможно узнать название бульвара, указанного на карте Ньюпорта (район Нью-Йорка). А позднее придется уточнять координаты горной вершины в окрестностях Гранады. То еще занятие.

столку. Самые ценные сведения сообщает Кристина Ларк (она же помогала игроку в первой серии). Да и то если ты битых полчаса не можешь справиться с проблемой. На более позднем этапе мы получим от «комитета» дополнительные инструменты, без которых дальнейшее прохождение *Evidence* невозможно. Складывается ощущение, что игру создал скучающий веб-дизайнер, которому просто было нечем заняться в ожидании очередного заказа. В то же время у авторов получилась по-своему гениальная вещь. *Evidence* еще раз подтверждает, что с помощью интернета

можно добиться очень многого и его информационный потенциал практически безграничен. Поэтому если тебе нравится решать необычные паззлы, обязательно обрати на игру внимание. Ну а если первая часть пришлась по душе, то тем более не откладывая решение о покупке в долгий ящик. Не пожалеешь нисколько. Кстати, сейчас Lexis Numérique работает над своим следующим проектом – *Experience 112*, не менее необычным и захватывающим. Подробнее о нем ты можешь прочесть в материале об играх будущего года.



## ТЫ НЕ ОДИН

Как и раньше, нас просят указать реальный адрес электронной почты. На него впоследствии приходят сообщения из «Комитета по аресту Феникса», от коллег-детективов и даже от самого Феникса. Письма содержат весьма полезную информацию, здорово помогающую в расследовании. А что еще важнее, они создают иллюзию, будто бы над проблемой работает огромное количество людей. Всякие там Клиффы, Майклы и Джейки представляются, рассказывают о себе, лезут с назойливыми советами. А иногда просто несут всякую чушь, сбивающую



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

■ **ДОСТОИНСТВА:**  
Отличный способ проверить свою эрудицию на практике; временами любопытный сюжет; головоломки достаточно оригинальные и занимательные.

■ **НЕДОСТАТКИ:**  
Задачи на эрудицию не столь разнообразны, как в телешоу «Своя игра»; звук и музыка сильно мешают сосредоточиться; слабый визуальный ряд.

**ИТОГО 7.0** Оригинальный сборник головоломок для самых пытливых умов.



РЕЦЕНЗИЯ | АГАТА КРИСТИ

# АГАТА КРИСТИ: УБИЙСТВО В ВОСТОЧНОМ ЭКСПРЕССЕ

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ПУАРО



Текст: Андрей Первый

**А**нглийская писательница Agatha Christie (Agatha Christie) до сих пор невероятно популярна на просторах нашей Родины. Вездесущие Донцовы, Маринины и даже участники телепроекта «Дом 2» никак не могут угнаться за славой знаменитой англичанки.

По мотивам работ Кристи неоднократно снимались фильмы. Но на экранах мониторов они появлялись всего дважды. В последний раз это случилось два года назад, когда вышла авантюра *And There Were None* (русское название – «И никого не стало») на основе повести «Десять негритят». Надо сказать, получилась она не слишком удачной. Но авторы не отчаиваются. В этот раз они выбрали известнейшую новеллу «Убийство в Восточном экспрес-

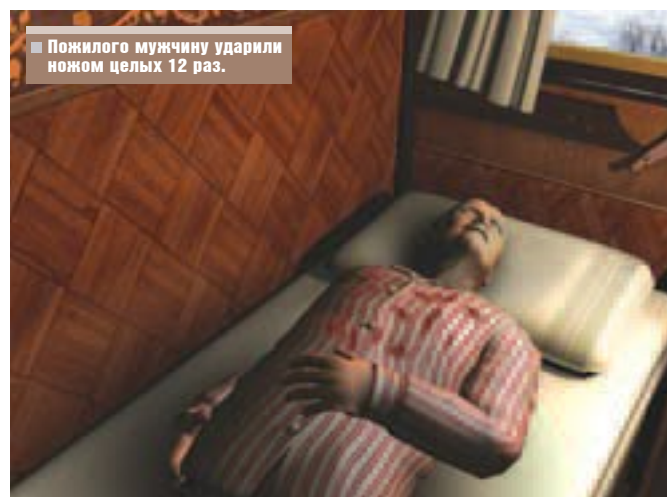
се» (к слову, впервые она была опубликована аж в 1933 году).

## ■ СВОЯ ИСТОРИЯ

В коробке с английской версией счастливчики найдут экземпляр книги. Но лучше всего ее не читать, иначе играть будет неинтересно. С другой стороны, **AWE Productions** вновь перекроила сюжет, местами радикально. Так, расследует дело вовсе не знаменитый сыщик Эркюль Пуаро, а выдуманная сотрудница железнодорожной компании Антуанетта Марсэ. Начальство поручает ей сопровождать прославленного детектива по пути в Лондон. Ситуация классическая: паровоз попадает под снежную лавину, люди оказываются отрезанными от внешнего мира. И тут происходит жестокое убийство одного из пассажиров. Разбираться

с ним придется мадмуазель Марсэ. По замыслу сценаристов, Пуаро во время аварии повредил колено и не может двигаться. Его ногами, глазами и ушами станет французенка. Игра разделена на несколько этапов. Первый (довольно странный) знакомит нас с действующими лицами, в том числе с будущей жертвой. После того как случится трагедия,

придется собирать улики и помогать обслуживающему персоналу. Это наиболее скучный и длинный эпизод: скучнейший поиск вещественных доказательств, отпечатков пальцев и совсем уж усыпляющие допросы свидетелей. Дизайнер **Ли Шелдон** (Lee Sheldon) умудрился скопировать из произведения большинство диалогов и почти не изменил



## ЖАНР ИГРЫ

Adventure

## ИЗДАТЕЛЬ

The Adventure Company

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

## РАЗРАБОТЧИК

AWE Productions

## ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,  
1.0Gb RAM,  
3D-ускоритель (256Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[agathachristiegame.com/motoe](http://agathachristiegame.com/motoe)

**Расследует дело не Эркюль Пуаро,  
а выдуманная сотрудница  
железнодорожной компании  
Антуанетта Марсэ**





## О КОМПАНИИ

■ AWE Productions существует уже 14 лет и за это время поучаствовала в создании аж шестидесяти игр! Правда, подавляющее большинство из них – это просто аркады с элементами экшен-приключений мультипликационных героев. Например, *SpongeBob SquarePants: Employee of the Month* или *Jimmy Neutron: Boy Genius*. Совершенно непонятно, почему Adventure Company решилась доверить лицензию на произведения Агаты Кристи именно этой студии. Как бы там ни было, в прошлом году они представили свой первый детектив: «Агата Кристи: И никого не стало».

## ФАКТЫ

**1** ногу повредил Пуаро во время падения

**5** вагонов у Восточного экспресса

**12** ран на теле жертвы

**25** человек оказались в поезде



■ Актер Дэвид Суше не только подарил игре свой голос, озвучив Пуаро, но и разрешил использовать свою внешность.



■ Антуанетта – не слишком благоговисная девушка. Подслушивает у дверей, роется в чужих вещах...

их. На нас обрушивается такой гигантский объем информации, что запомнить его и осмыслить очень трудно. И ладно бы только это, но текст подается настолько неумело, что даже самые ярые поклонники Кристи будут позевывать и смотреть на часы. Быть может, творения Агаты вообще не стоит адаптировать для компьютерных игр? Или всему виной нехватка таланта у сотрудников AWE?

Скорее всего, дело в неудачно выбранной книге. Почти всю игру мы проведем в пяти вагонах застрявшего экспресса. Причем два из них – это однообразные пассажирские отделения с одинаковыми купе. Даже чемоданы и туфли персонажей авторы не потрудились сделать разными. Что уж говорить о прочих предметах окружающей обстановки.

Лишь пару раз нас выпустят погулять вокруг локомотива и полюбоваться роскошными альпийскими пейзажами. Надо отдать художникам должное: игра не уступает даже таким мастодонтам, как *Syberia*, *Still Life* или *Nibiru*, а в чем-то и превосходит бывшие хиты по качеству рендеринга и анимации. К тому же в ней очень много видеороликов, развивающих события. Хотя качество заставок оставляет желать лучшего.

Отдельное спасибо за тщательное продуманный интерфейс. Антуанетта умеет мгновенно перемещаться между удаленными вагонами. А благодаря двойному клику экран сразу же меняется на следующий. Ждать, пока девушка подойдет к краю тропинки или к двери, не нужно! Поэтому-то многократное посещение одних и тех же помещений совсем не раздражает. Если, конечно, не вспоминать об однообразии.

Казалось бы, «Убийство в восточном экспрессе» больше всего подходит для преданных фанатов Кристи. Совсем наоборот! Как раз им будет неинтересно

расследовать дело, ведь развязка уже давно известна. К тому же слишком вольный подход AWE к финалу (ну не могут американцы без дурацкой «счастливой» концовки) покажется многим кошунственным. А вот если ты не читал «Убийство», то не заметишь никаких отступлений. И, возможно, тебя даже увлечет оригинальная история, выдуманная когда-то талантливой писательницей.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

**+** **ДОСТОИНСТВА:**  
Отличные графика и анимация, прямо как в лучших экшен-играх последних лет; очень удобный и продуманный интерфейс; удачно представленные персонажи.

**-** **НЕДОСТАТКИ:**  
Основная часть игры проходит в однообразных декорациях и невероятно занудна. Вина тому стали скучные диалоги и монотонный сбор улик.

**ИТОГО 6.5** Просто хорошая экшен-игра без претензий. Для тех, кто не читал книгу.





# ДНЕВНОЙ ДОЗОР

НИ РЫБА НИ МЯСО



Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

**М**не совершенно непонятно поведение создателей компьютерных игр по мотивам «дозоров» Лукьяненко. Казалось бы, после выхода первой части у разработчиков было достаточно времени, чтобы проанализировать свои ошибки и не допускать их снова при создании продолжения. Ан нет. В этот раз дров наломали еще больше: «Дневной Дозор» получился ничуть не лучше (местами даже хуже) своего предшественника. Чем это вызвано? Лению? Отсутствием свежих идей? Уже не имеет значения. Игре можно дать только одну характеристику: ни рыба ни мясо.

## ■ ЧЕРНЫЙ СВЕТ, БЕЛАЯ ТЬМА

Если ты хотя бы немного знаком с «дозорами», то наверняка уже

сам догадался, что в этот раз предстоит взять под свою опеку Темных Иных. Но не думай, что тебе позволят проявить свою дьявольскую сущность и встать на сторону бывших врагов. Как и его предшественник, «Дневной дозор» по-детски наивен. На протяжении всей игры кажется, что здесь «хорошее зло» борется с «плохим добром». Ребята из Ночного дозора выглядят неуравновешенными негодяями, в то время как последователи Завулона производят впечатление вполне порядочных и разумных людей. Словно ничего и не менялось...

## ■ ВУРДАЛАКИ НА ОСТРИЕ АТАКИ

Главное достижение авторов – это новая система прохождения. Если раньше сюжет представлял собой непрерывную цепочку

следовавших друг за другом событий, то теперь историю поделили на отдельные миссии. Между вылазками главная героиня Анна отдыхает в баре «Сытый Вурдалак». Там можно нанять напарников (вампиры, ведьмы, оборотни и темные маги – к твоим услугам), а затем отправиться с ними вместе навстречу опасности. Кроме того, в «Вурдалаке» девушка примеряет новую

одежду, которая в той или иной степени влияет на ее характеристики и способности (данный режим носит загадочное название «Паранджа»). Нельзя сказать, что очередная курточка или джинсы дают солидные прибавки к статистике, но благодаря им не приходится тратить драгоценные очки умений на изучение какого-нибудь заклинания. Мелочь, а приятно.

**РАНЬШЕ СЮЖЕТ ПРЕДСТАВЛЯЛ СОБОЙ ЦЕПОЧКУ СЛЕДОВАВШИХ ДРУГ ЗА ДРУГОМ СОБЫТИЙ, А ТЕПЕРЬ ИСТОРИЮ ПОДЕЛИЛИ НА МИССИИ**

### ЖАНР ИГРЫ

RPG

### ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

### РАЗРАБОТЧИК

Targem Studio,  
Nival Interactive

### ПОЙДЕТ

Процессор 1.6Ghz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

### ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0Ghz,  
1Gb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

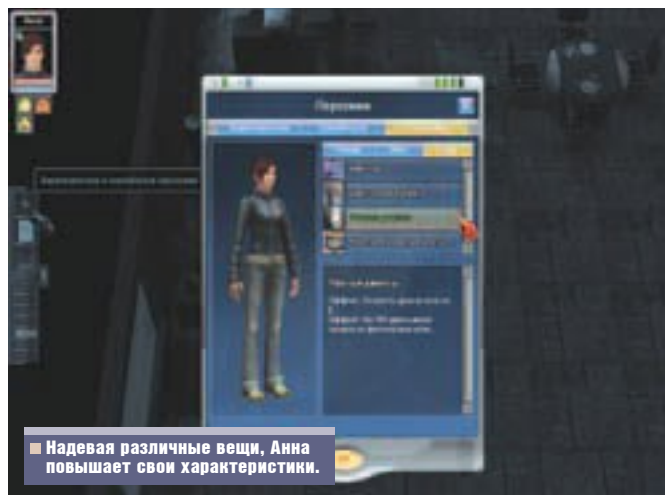
1

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

dozorgame.ru



■ Надевая различные вещи, Анна повышает свои характеристики.





## О КОМПАНИИ

■ Targem Studio не имела никакого отношения к разработке «Ночного Дозора». А вот «Дневной Дозор» она создавала практически без посторонней помощи (впрочем, не будем забывать о поддержке со стороны Nival Interactive). До этого молодая екатеринбургская компания успела сотворить стратегию «Магия Войны: Тень Повелителя» (2003) и дополнение «Магия войны: Знамена тьмы» (2004). А также неплохую action/RPG *Ex Machina* (2005). Не так давно разработчики закончили адд-он «*Ex Machina: Меридиан 113*».

## ФАКТЫ

**1** актриса участвовала в озвучке

**1** концовка предусмотрена сюжетом

**4** класса Темных Иных

**7** часов занимает прохождение



■ Как и раньше, Сумрак ощутимо замедляет игру. Видимо, движок *Silent Storm* плохо «держит» такое количество светящихся и переливающихся объектов.



■ Уровень с Эйфелевой башней очень велик, из-за чего падает производительность.

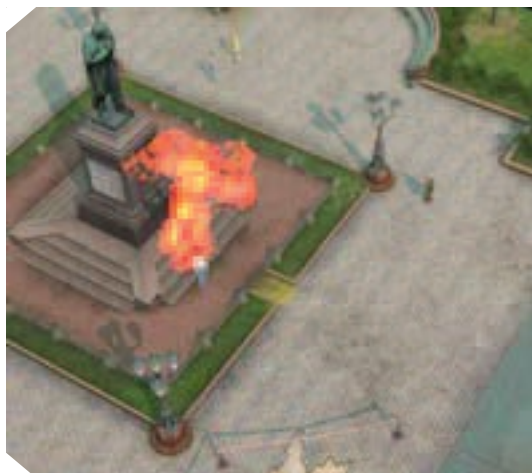
Неплохой добавкой стала мини-игра «Вероятностный Анализатор», которая влияет на сложность предстоящей миссии (впрочем, несильно). Мы должны манипулировать разноцветными лучами на экране карманного компьютера. Почти как в недавнем *Broken Sword: Angel of Death* (правда, там подобным образом взламывались базы данных и системы безопасности). Зеленый цвет увеличивает количество заклинаний у врагов. Красный уменьшает. Синий отвечает за максимальное количество ответов в диалогах (хотя в конечном итоге результаты бесед с NPC почти всегда одинаковы). Разработчики избавили «ДД» от многих мелких недостатков первой части. Магическая система стала более сбалансированной, из текстов исчезли глупые шуточки **Леонида Каганова**. При вхождении героев в сумрак игра практически не тормозит (хотя производительность все равно существенно падает). Кажется бы, «Дневной Дозор» превзошел своего предшественника, но...

## НИ ВАШИМ, НИ НАШИМ

Порой кажется, что сценаристы понятия не имели, на кого им следует ориентироваться.

Откровенно говоря, «*Ночной Дозор*» и «*Дневной Дозор*» не привлекут случайных игроков (основную часть которых составляют фанаты творчества российского фантаста и те, кому понравились фильмы). И уж подавно ими не заинтересуются опытные геймеры. Первым важно сходство с голосами и лицами задействованных в фильме актеров, мастерски написанные диалоги, зрелищность и отчетливая связь с литературным оригиналом. Вторым – проработанный и сбалансированный игровой процесс, современная графика, качественный звук, новаторский

дизайн. А что мы получили? Скомканную и примитивную историю, глуповатые речи главных героев... Да и то единственный знакомый голос за кадром принадлежит **Жанне Фриске**. Очков творению Targem и Nival это не прибавило. Будем откровенны, реплики эстрадной дивы невыразительны и скучны. Последний проблеск надежды убивает старенький и довольно медлительный движок от «*Операции Silent Storm*». Что самое главное, все это безобразие отнимет максимум 6–7 часов нашего времени. Поверь, лучше потратить его с умом.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

<b>+</b> ДОСТОИНСТВА:	<b>–</b> НЕДОСТАТКИ:
Забавная мини-игра «Вероятностный Анализатор»; расширенный ассортимент заклинаний; улучшенный баланс; интересная система заданий.	Сильно устаревший движок; однообразные и затянутые бои; слабенький сюжет; невыразительные герои; примитивный дизайн уровней.

**ИТОГО 5.0** «Дневной дозор» придется по вкусу только самым ярким фанатам Лукьяненко.



# JAWS UNLEASHED

АКУЛЫ СКАЗКИ



## О КОМПАНИИ

■ Основанная в 1983 году компания Appaloosa Interactive известна своей любовью создавать игры по лицензиям. Среди огромного количества вышедших из-под их пера работ (весьма посредственных и низкокачественных) внимания заслуживают лишь немногие. Например, *Three Dirty Dwarves* (1996).

## ЖАНР ИГРЫ

Action/Adventure

## ИЗДАТЕЛЬ

Majesco Entertainment

## РАЗРАБОТЧИК

Appaloosa Interactive

## ПОЙДЕТ

Процессор 1.6GHz,  
256Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.jawsthegame.com](http://www.jawsthegame.com)


Текст: Алексей "Гморг" Меркухин

Скажем по-ложа руку на сердце: детище Appaloosa Interactive практически ничем не отличается от целой плеяды игр «по мотивам». Разве что появилось оно не одновременно с мировой премьерой нашумевшего фильма (как это обычно происходит), а спустя целых тридцать лет. Громкий юбилей, кстати, и послужил основным поводом для разработки.

Перед нами типичный продукт, созданный ради выколачивания денег из фанатов. Признаки болезни налицо: несимпатичная графика (помимо PC, *Jaws* выходит также на консолях прошлого поколения – PlayStation 2 и Xbox), неудобный для владельцев персоналок интерфейс и ничем не примечательная музыка. Удовольствия от выполнения миссий – минимум. А на полное

прохождение уходит около шести часов драгоценного времени. При этом с самого начала не покидает ощущение, что интереснее и веселее не станет. На практике так и получается. Ну чем, к примеру, требование «съешь надоедливых браконьеров» отличается от «освободись из плена и съешь надоедливых браконьеров»? Сплошная скукота в обрамлении псевдо-сво-

боды а-ля *Grand Theft Auto*. Почему многие сравнивают *Jaws* с рукотворным творением *Rockstar*, уму непостижимо. Я уж и не говорю о жестокости. Все-таки пожирание людей – это как-то... негуманно, что ли. Грустно, господа.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

**+** ДОСТОИНСТВА:  
Иногда играть очень весело, особенно хорошо проработаны дополнительные миссии; местный океан богат органикой; оригинальная идея.

**–** НЕДОСТАТКИ:  
Убогая графика соседствует с отвратительным музыкальным сопровождением; неудобное управление; скучные основные миссии; короткий сингл.

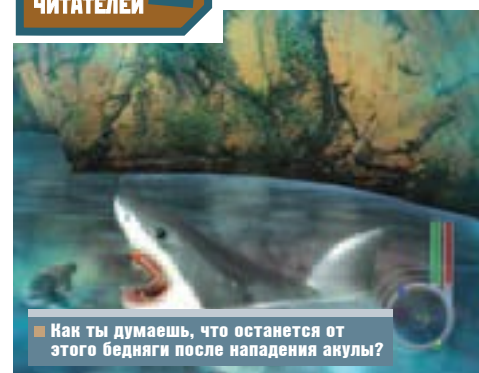
**ИТОГО 5.0** Оригинальная задумка, потерявшая всякую привлекательность. Сестра, валидол!

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings  
2006

СРЕДНЯЯ  
ОЦЕНКА 5.0

ОЦЕНКА  
ЧИТАТЕЛЕЙ 5.1



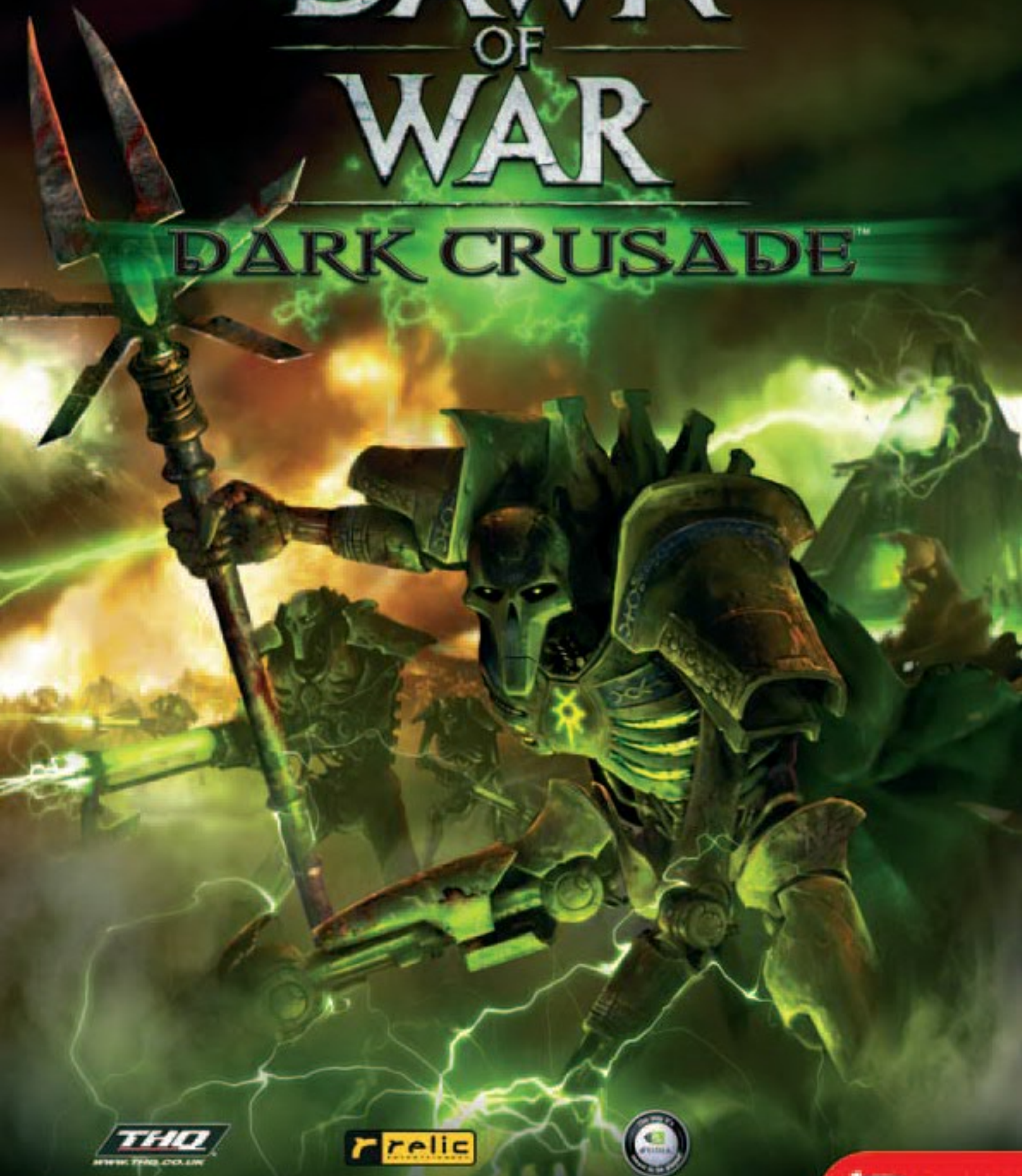
■ Как ты думаешь, что останется от этого бедняги после нападения акулы?



WARHAMMER™  
40,000

# DAWN OF WAR

## DARK CRUSADE™



ИЗДАТЕЛЬСТВО THQ  
Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War: Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the Hammer mark and respective logo, and all associated marks, signs, places, names, emblems, marks and icons are trademarks of Games Workshop, Warhammer, the Hammer mark and respective logo, and all associated marks, signs, places, names, emblems, marks and icons are either © TM and/or © Games Workshop Ltd 2006/2007. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, signs and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Relic. Все права защищены. Издательство THQ и его эмблема являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками THQ Inc. Все остальные товарные знаки и эмблемы являются собственностью их соответствующих владельцев. © 2006 Relic. Все права защищены. Издательство THQ и его эмблема являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками THQ Inc. Все остальные товарные знаки и эмблемы являются собственностью их соответствующих владельцев. 115236, Москва, Кулаковский переулок, 1 (этаж 2)

byke  
RUSSIAN DISTRIBUTOR



# AVATAR: THE LAST AIRBENDER

ДЕТЯМ СКУЧНО

## ЖАНР ИГРЫ

Arcade

## ИЗДАТЕЛЬ

THQ

## РАЗРАБОТЧИК

THQ Studio Australia

## ПОЙДЕТ

Процессор 1.2GHz,  
256Mb RAM,  
3D-ускоритель (64Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 1.5GHz,  
512Mb RAM,  
3D-ускоритель (128Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.thq.com/games/  
gameinfo.php?id=1243](http://www.thq.com/games/gameinfo.php?id=1243)

Текст: Иван "Tordoss" Закалинский

**Ч**то нужно для хорошей детской игры? Необычный стиль, забавные персонажи и яркая графика. Но как показывает пример *Avatar: The Last Airbender*, без увлекательного геймплея тоже не обойтись.

Вот с этим у произведения THQ большие трудности. Вроде бы сюжет неплохой: маленький мальчик и его друзья сражают-

ся против захватчиков. И сами борцы за справедливость напоминают героев красочного мультфильма. Наконец, движок (хоть и не поражающий нас последними техническими достижениями) радует взор. Но Avatar губит дизайн.

Управляя главным героем, мы должны убивать врагов при помощи заклинаний. Впрочем, супостаты и сами не лыком шиты:

всегда готовы швырнуть в ответ парочку огненных шаров. Тут-то и возникает основная загвоздка: наш парень очень уж медленно двигается и уклоняется от ударов чрезвычайно неуклюже. А его атаки не наносят противнику весомого вреда и почти сразу расходуют весь запас магической энергии.

Противников на уровнях множество. Довольно часто попа-

даются крупные особи, справиться с которыми непросто. Время от времени разработчики дают нам отдышаться (в ход идут мини-игры, к несчастью, скучные и примитивные). Увы, Avatar очень быстро надоедает даже детям.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 4.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

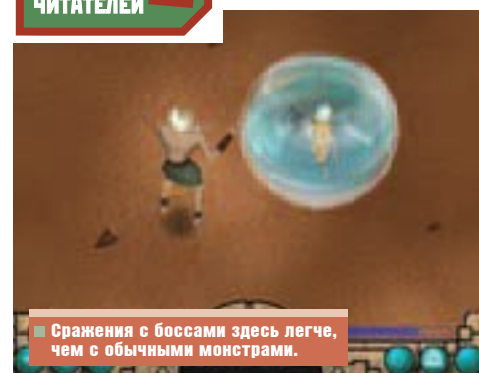
**+** ДОСТОИНСТВА:  
Запоминающийся стиль игры; довольно милая графика; забавные персонажи; для освоения интерфейса и управления требуется совсем мало времени.

**-** НЕДОСТАТКИ:  
Однообразный геймплей; чересчур примитивные аркадные вставки; местами неудобное управление; звуковое оформление просто ужасно.

**ИТОГО 4.5** Вместо интересной детской игры мы получили поделку, не стоящую внимания.

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings	
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	п/а
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	1.4



Сражения с боссами здесь легче, чем с обычными монстрами.



**9-11 МАРТА 2007**  
**МОСКВА, КРОКУС ЭКСПО**  
**ТЫ ТАМ БУДЕШЬ?**

**WWW.GAMEX-EXPO.COM**



## FIRST-PERSON SHOOTER

### 1 МЕСТО – F.E.A.R. Extraction Point

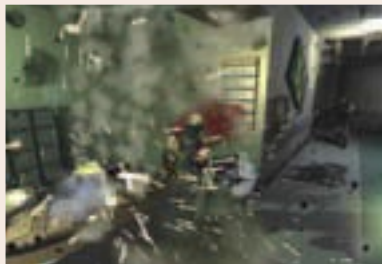
**РАЗРАБОТЧИК:** TIMEGATE STUDIOS  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ДВА CD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.WHATISFEAR.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12 (36)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

#### ОПИСАНИЕ

Отличное дополнение для отличной игры. Жаль, что не слишком продолжительное. За шесть часов ты ровным счетом ничего не узнаешь о намерениях Альмы и Паксто-на Феттеля, зато вдоволь постреляешь в оживших бойцов-клонов.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**PREY**  
 Номер с рецензией: 09 (33)  
 Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца  
**CALL OF CTUHLHU:**  
**DARK CORNERS OF THE EARTH**  
 Номер с рецензией: 05 (29)  
 Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



## ACTION

### 1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

**РАЗРАБОТЧИК:** ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ДВА DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.DARKMESSIAHGAME.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10 (34)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

#### ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE**  
 Номер с рецензией: 01 (37)  
 Мнение редакции: 8.0  
**TOMB RAIDER: LEGEND**  
 Номер с рецензией: 06 (30)  
 Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



## SIMULATION

### 1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

**РАЗРАБОТЧИК:** CODEMASTERS  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (28)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

#### ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того что в нем мирно уживаются два режима соревнований – аркадный и реалистичный – этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоём компьютере.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**GTR 2**  
 Номер с рецензией: 11 (35)  
 Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер  
**NEED FOR SPEED CARBON**  
 Номер с рецензией: 12 (36)  
 Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



# ГИД ПОКУПАТЕЛЯ



## STRATEGY

### 1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

**РАЗРАБОТЧИК:** RELIC ENTERTAINMENT  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
WWW.COMPANYOFHEROES.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

#### ОПИСАНИЕ

Лучшая стратегия уходящего года. Яркая, стремительная, с отменным многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE**

Номер с рецензией: 12 (36)  
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер  
**MEDIEVAL II: TOTAL WAR**  
Номер с рецензией: 01 (37)  
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



## MANAGEMENT/LIFE SIM

### 1 МЕСТО – THE MOVIES

**РАЗРАБОТЧИК:** LIONHEAD STUDIOS  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ТРИ CD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
WWW.THEMOVIESGAME.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (25)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

#### ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать олимп виртуального кинобизнеса.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**FOOTBALL MANAGER 2007**  
Номер с рецензией: 01 (37)  
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер  
**THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ**  
Номер с рецензией: 11 (35)  
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



## ROLE-PLAYING GAME

### 1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**РАЗРАБОТЧИК:** BETHESDA SOFTWORKS  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:**  
WWW.ELDERSCROLLS.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05 (29)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:**  
ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

#### ОПИСАНИЕ

Oblivion сегодня можно смело назвать одной из лучших RPG 2006 года. У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

#### ЧТО ЕЩЕ?

**GOTHIC 3**  
Номер с рецензией: 12 (36)  
Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра Месяца  
**NEVERWINTER NIGHTS 2**  
Номер с рецензией: 01 (37)  
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



## SPORTS

### 1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

**РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN  
**ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** PES6.NET  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (37)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

#### ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футбол, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**FIFA 07**  
Номер с рецензией: 11 (35)  
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер  
**NHL 07**  
Номер с рецензией: 11 (35)  
Мнение редакции: 6.0



## ADVENTURE

### 1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

**РАЗРАБОТЧИК:** REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.BROKENWORDTHEANGELOFDEATH.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0

#### ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

#### ЧТО ЕЩЕ?

**THE SECRET FILES: TUNGUSKA**  
Номер с рецензией: 12 (36)  
Мнение редакции: 7.0  
**DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY**  
Номер с рецензией: 06 (30)  
Мнение редакции: 7.5



## MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

### 1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

**РАЗРАБОТЧИК:** TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** АКЕЛЛА  
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD  
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.DDO.COM  
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (28)  
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

#### ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика... Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибрежной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

#### ЧТО ЕЩЕ?

**EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES**  
Номер с рецензией: 01 (25)  
Мнение редакции: 8.5  
**GUILD WARS NIGHTFALL**  
Номер с рецензией: 12 (36)  
Мнение редакции: 7.5







ИгроМир

ШИРОКО

РАСКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Текст: Михаил Бузенков, Даниил Леви, Алексей Ларичкин, Андрей Первый, Павел Демин

Мы вновь рассказываем об «ИгроМире», крупнейшей российской выставке, прошедшей 4 и 5 ноября в Москве. Для тех, кто пропустил предыдущий репортаж, напоминаем: вопреки названию мероприятие запомнилось не столько играми (ничего новенького кроме Crysis и 7.62 так и не показали), сколько зрелищными шоу и бесконечными очередями. Последние свидетельствуют о несомненном признании выставки игроками.

По предварительным подсчетам мероприятие посетили около 25.000 человек. Цифра для России внушительная. Ожидали ли такой успех организаторы? Наверняка. Но вот кое-кто к повышенному вниманию со стороны геймеров оказался не готов. Одна из моделей пожаловалась в сетевом дневнике на «ботанов и задротов», которые пытались ее «лапать». Также барышня посетовала на то, что не может толком разобраться, почему же взрослые парни «режут в комп». То есть не то чтобы не может, не понимает просто (к сожалению, из-за чрезмерного пристрастия блоггера к ненормативной лексике мы не можем опубликовать



■ Гламурные красотки и гламурная тачка. К сожалению, игра тоже гламурная. А так хотелось чего-то настоящего, беспонтового.



заметку целиком). Ну да шут с ней, с заметкой. Помимо моделей, с которыми действительно фотографировался буквально каждый посетитель, выставка запомнилась парой громких презентаций. Во-первых, Microsoft представляла Windows Vista (подробнее о новой операционной системе ты сможешь прочесть на соседних страницах). Нас она интересует прежде всего тем, что поддерживает десятую версию DirectX. Без нее шутеры нового поколения будут выглядеть менее выразительно и, возможно, вскоре вообще откажутся работать. Кроме того, отличилась Electronic Arts. Нет, не огромным стендом и даже не презентацией Crysis. Компания привезла новейшую приставку от Sony (по слухам, муляж). Чтобы поглядеть на чудо-платформу, выстроилась нешуточная очередь. На вопрос «Мужики, куда стоим?» геймеры, слегка замаявшись, отвечали: «Вроде PlayStation 3 показывают». Иначе и не скажешь. Приставку можно было пощупать, погладить и тайком прижать к сердцу. Но про «поиграть» и не речи не шло. Вместо этого фанатов PS развлекали видеороликами (кстати, не первой свежести).



■ Крутые пацаны из Running With Scissors. Драку заказывали?



■ Про Пашу Демина в сети не писали. Благо парень что надо, не «задрот».

Извечный конкурент Sony, Nintendo, решила не пудрить посетителям мозги и вместо Wii поставила на хорошо знакомую малютку DS. С помощью нее любой желающий мог узнать свой IQ, а также получить соответствующую справку с печатью.

Игровая пресса тоже не осталась в стороне. Стенды были практически у каждого издательства. Но вот качество программ и оформления здорово разнилось. На одних – в три стены – кроме главного редактора и не на кого было взглянуть, на других всю выплясывали загорелые красотики и не смолкала музыка. О том, как развлекал посетителей «Гейм Ленд», ты сможешь узнать из специального материала, подготовленного Даниилом Леви. Кроме того, тебя ждет исчерпывающий рассказ о наиболее интересных проектах, представленных на «ИгроМире». Так что не теряй время и живо переворачивай страницу.



# (game)land «ЗАЖИГАЕМ» НА ИГРОМИРЕ

Найти на выставке красно-синий стенд компании «Гейм Лэнд» было проще пареной репы. Громадный белый шар, возвышавшийся над сооружением, геймеры замечали отовсюду. А добравшись до стенда, вмиг понимали, что тут к чему. Высоченный пограничный столб был обвешан огромными указателями. Надписи на них в расшифровке не нуждались: «Телестудия – 4м», «РС ИГРЫ – 1м», «Страна Игр – 1м», «Зона отдыха – 2м», «Офис Gameland – 20км».



■ А вот и мы, редакция «РС ИГР». Отвечаем на вопросы посетителей.

Мы, тем не менее, подробно расскажем, что и где происходило. В телестудии (она же сцена) посетителей выставки весь день развлекал наш весельчак-ведущий Влад, хорошо знакомый москвичам по «Дням читателя». Один конкурс сменял другой, толпа у стенда становилась больше и больше, а разыгрываемые призы – ценнее. Кто-то получал игровые новинки, кто-то уходил в новенькой футболке. Ну а самые прыткие

выигрывали кое-что и подороже. Так, в интеллектуальной викторине «Счастливый геймер» посетители сражались за уникальное геймерское аудио-кресло от компании **Pyramat**. А ближе к концу второго дня выставки мы выбрали самого «звезданутого» поклонника «Звездных войн» и вручили ему настоящий джедайский меч. Кстати, наши редакционные джедаи каждый день демонстрировали свое искусство – мастерски размахивали

световыми мечами на сцене (ни один джедай во время «ИгроМира» не пострадал – прим. ред.), а в перерывах фотографировались с посетителями (посетители тоже не пострадали – прим. ред.). Были на нашем стенде и другие популярные персонажи. Да ты посмотри на фотографии! Вон Лара Крофт, будто сошедшая с экрана, позирует перед объективом, а вот в боевой позе застыла Юна из **Final Fantasy**. Узнаешь?

Захаживали в нашу телестудию и настоящие знаменитости. Глава **EA Russia Тони Уоткинс**, локализаторы игры **EverQuest II**, разработчики **Disciples III**, **Винс Дези** и команда **Postal 3**, **Дмитрий «ст. о/у Goblin» Пучков** – каждый посетитель мог задать вопрос гостям и получить автограф на память. Побывали в шкуре интервьюируемых и сотрудники «РС ИГР» и «Страны Игр». Ежедневно на сцене проходили получасовые сессии вопросов и ответов с редакторами наших изданий. Авторы лучших вопросов получали в подарок подписку на любимый журнал и всяческие призы. Раздавали редакторы и другие награды. По итогам «ИгроМира» оба журнала выбрали лучшие игры выставки (номинации можешь посмотреть на соседних страницах), а их разработчики и издатели были награждены почетными грамотами. Кстати говоря, «РС ИГРЫ» и «Страна Игр» стали единственными игровыми изданиями, орга-





■ Желающие сразиться с Cooler'ом в Quake III выстраивались в очередь.



■ Вот он, один из лучших противников Cooler'a. За то, что ему удалось один раз грохнуть чемпиона, парень получил 19-дюймовый монитор от NEC!

низовавшими подобные церемонии. Все описанное выше – только часть действия, проходившего на нашем стенде. Совсем рядом, буквально в паре метров от телестудии, располагалась игровая зона. Толпы там не было только до открытия и после закрытия выставки. В зоне «РС ИГР» посетители весь день рубились на новеньких компьютерах от компании **Formoza**. И не просто так, ведь соперники у них были именитые! Сперва за дело взялся **Роман "Polosatiy" Тарасенко**, показавший свое мастерство в **Counter-Strike**. Ну а после к нам в гости зашел другой известный киберспортсмен – **Антон "Cooler" Синьгов**, чемпион мира по **Quake III** и **Quake 4**. Антон принимал участие в уникальной акции! Он один сражался против троих (!!!)

соперников в Q3. Два лучших противника Cooler'a (набравшие, к слову, всего-то по одному фрагу каждый) получили за свои старания 19-дюймовые мониторы от компании **NEC**. Еще пара лет тренировок, и ребятам будет открыта дорога на вершину киберспортивного Олимпа...

Находили чем заняться и поклонники консольных игр. Специально для них в зоне «Страны Игр» были установлены приставки **Xbox 360** и **PlayStation 2**. Каждый желающий мог сыграть с редакторами «Страны Игр» в **Soul Calibur III** или поспорить с другими посетителями в **Dead or Alive 4**. А во второй половине дня геймеры сражались с **Zman'ом** – чемпионом Москвы по **Soul Calibur III**. И если в первый день бои носили тренировочный характер, то в

воскресенье чемпион разыграл призовку нового поколения Xbox 360! Не скучали и те, кто играть с чемпионами не решался. Для них в зоне отдыха мы соорудили музей «Гейм Лэнда». Кроме того, работали демонстрационные стенды с портативными приставками **PlayStation Portable** и единственный на «ИгроМире» танцевальный аппарат **Pump it Up**. А уставшие посетители могли отдохнуть и попить настоящей геймерской воды, специально добытой нами из секретного подземного источника за несколько дней до выставки.

Как видишь, каждый, кто зашел к нам на стенд, нашел для себя что-нибудь увлекательное. Гарантируем, к следующему «ИгроМиру» мы подготовимся еще лучше! Приходи, будет интересно!



■ Один из конкурсов на сцене – посетителям за 5 минут нужно было создать стенгазету о редакциях «РС ИГР» и «Страны Игр».



■ Во второй день редакции «РС ИГР» и «Страны Игр» вручили грамоты лучшим разработчикам и издателям. На фото представители EA.



# БОЛЬШИЕ БЕЛЫЕ АКУЛЫ

Приход крупных западных компаний на российский рынок интерактивных развлечений ожидался давно, но состоялся совсем недавно. Отечественные геймеры и вовсе смогли увидеть именитых издателей только на «ИгроМире».

**Electronic Arts** представляла сразу несколько проектов. Но наибольший интерес вызвал **Crysis**. Во многом потому, что главная надежда жанра шутеров выйдет в 2007-м, в то время как остальные игры поступили в продажу еще за несколько недель до выставки. Впрочем, и про них посетители не забывали. Та же **Need for Speed Carbon** пользовалась неизменной популярностью среди любителей экстремальной езды. Не осталась в стороне и **FIFA 06**. Любому желающему мог поучаствовать в небольшом чемпионате.

Мы стали свидетелями одного из финальных матчей – его демонстрировали на большом экране. Под веселый гогот толпы вратарь одной из команд вколотил мяч в собственные ворота. Такие вот на «ИгроМире» собрались футболисты.

Что касается Crysis, то геймплей широким массам так толком и не показали. Мелькали небольшие нарезки – и только. Мы же увидели игру во всех деталях. С грядущим хитом нас познакомил арт-директор **Crytek Михаил Хаимзон** (читай первую тему номера). На вид – вылитый **Вин Дизель**. Разве что Михаила можно с легкостью представить и за шахматной доской, а голливудского актера – исключительно в машине



■ Раньше маленькие девочки играли в куклы. Теперь увлекаются The Sims.

да с бабенкой. Так вот, Crysis нам понравился. Даже несмотря на то, что ни один здоровенный инопланетянин на героя так и не напал. Зато были танки. Тяжеленные. С вращающимися гусеницами и пулеметом. Машины грозно ломали пальмы и сминали небольшие преграды. Признаться, подобным зрелищем нынче не может удивить ни один другой шутер.

Бок о бок с EA расположились **SEGA**, **Vivendi** и **2K Games**. Ничего нового за исключением симпатичной (не более того) RTS **World in Conflict** и коротенького, но необычайно эффектного ролика **Bioshock** мы так и не увидели. Посетители, в свою очередь, наслаждались финальными версиями **Medieval II: Total War**, **Eragon**, **Caesar IV** и **Battlefield 2142**.



■ World in Conflict во всей красе!



■ Bioshock ждут не меньше, чем Crysis.





## S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

**ЖАНР:** *First-Person Shooter*

**ДАТА ВЫХОДА:** март 2007 года

Мы видели готовую версию **S.T.A.L.K.E.R.**! Мы даже в нее поиграли! Извини, эта была шутка. На «ИгроМире» демонстрировали только многопользовательский режим. Со стороны – привычное для стареньких шутеров действо. Несколько хлопцев, вооруженных винтовками, гоняют друг друга от сарая к березкам и обратно. Если вообразить, что лучше **«Вивисектора»** и **Pariah** ничего в последние годы не выходило, то S.T.A.L.K.E.R. – безусловно, шедевр. И деревца здесь неплохо смоделированы, и сарайчики на сарайчики похожи. Словом, полная достоверность. Вот только вообразить подобное не получается. Буквально на соседнем стенде блистают **Bioshock** и **Crysis**. Грохочет **Battlefield 2142**. Выводить окончательную оценку (отпевать долгострой?) до релиза, конечно, нельзя. Но как-то все тускло и вяло. И не так, как много лет назад.

## MAELSTROM

**ЖАНР:** *Real-Time Strategy*

**ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007 года

**Maelstrom** – единственная на сегодняшний день отечественная RTS, которая помимо прочих менее очевидных достоинств к тому же неплохо выглядит. До уровня **Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade**, конечно, не дотягивает, но в целом – очень даже ничего. Кроме того, она содержит одно очень важное новшество, которого так не хватает **Warcraft III**. При желании можно доверить строительство базы компьютеру, а самому сконцентрироваться на схватках. Отчасти эта находка уравнивает силы стратегов со стажем и новичков. Напомню, что профессиональный киберспортсмен производит до 200 кликов в минуту! Он успевает не только изощренно атаковать, но и следить за хозяйством. Попробуй с таким потягаться. А так, доверившись AI, ты сможешь вести бой на равных, ну, или почти на равных. Все-таки компьютер строит базу по шаблону, а соперник постоянно импровизирует.



## ИСХОД С ЗЕМЛИ

**ЖАНР:** *First-Person Shooter*

**ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2007 года

**«Исход с Земли»** – еще один представитель особого жанра: «отечественный шутер». Правда, не без достоинств. Игра получается бойкая, веселая и необычайно простая. Про такие говорят: «скромно, но со вкусом». А главное, в отличие от той же **You Are Empty**, творение **Parallax Art Studios** заставляет использовать накопленный годами опыт на полную катушку. В ход идет все – от уклонов и прыжков до выстрелов навскидку. Враги не столь умны, как в той же **F.E.A.R.**, и действуют довольно прямолинейно. Однако на качестве геймплея сей факт никоим образом не сказывается. Вспомни **Quake 4** – здесь тот же случай. «Исход с Земли» берет безостановочным действием и разнообразием игровых ситуаций. За какой-то час нам удалось прокатиться на машинке, пострелять из гранатомета по энергетическим пушкам и столкнуться в узком коридоре с дюжиной противников. Всегда бы так. Что касается графики, то здесь ситуация иная. Похвастаться разработчикам практически нечем. Кроме, разве что, прелестного на вид оружия.



## ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

**ЖАНР:** *Racing/Management*

**ДАТА ВЫХОДА:** *весна 2007 года*

Грузовик с символикой «Дальнобойщиков 3» был, пожалуй, самым заметным объектом выставки. Неподдалеку от здоровенной красной машины разместились и компьютеры, на которых каждый желающий мог поиграть в демо-версию «Покорения Америки». Не упустили свой шанс прикоснуться к одному из главных российских долгострелов и мы. В демку вошел лишь небольшой кусок территории из полной версии. Авторы взялись за сложную задачу: перенести в игру около 2000 километров калифорнийских дорог не каждой студии под силу. Именно с большим объемом работ связана задержка релиза. Графический движок по сегодняшним меркам передовым уже не назовешь, но держится он бодрячком. Да и системные требования вполне демократичны: процессор с частотой 2GHz, 512Mb оперативки и видеокарта класса GeForce 5 с 64Mb памяти. Вот-вот должна появиться бета-версия игры, а релиз намечен на весну 2007 года. Подробнее о «Д3» мы расскажем в ближайших номерах.



## WINDOWS VISTA

**ДАТА ВЫХОДА:** *январь 2007 года*

**Microsoft** продемонстрировала на выставке одну из последних бета-версий **Windows Vista**. Любой желающий мог подойти к стенду корпорации и ознакомиться со всеми функциями новой операционной системы. Разумеется, мы тоже воспользовались этой возможностью и изучили особенности программы. Рассказать обо всем в рамках маленькой заметки мы не можем (это тема для большой статьи), но кое-что, конечно, поведаем.

Прежде всего, в глаза бросается разрекламированный трехмерный интерфейс. Отныне все окна выглядят как листы бумаги. Но игроков в первую очередь волнует знаменитый DirectX 10. По словам представителей Microsoft, он ознаменует собой новую эпоху в развитии игр, поскольку кардинально изменит принцип управления ресурсами компьютера. Благодаря этой технологии картинка станет невероятно реалистичной. Увы, для DirectX 10 требуется видеокарта последнего поколения (на сегодняшний день с десятой версией способна работать лишь новейшая серия видеокарт GeForce 8800). И, разумеется, специальные драйверы, которые Nvidia пока не торопится выпустить.

## АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

**ЖАНР:** *Racing*

**ДАТА ВЫХОДА:** *весна 2007 года*

Ожидалось, что «Адреналин 2: Час Пик» появится в продаже уже в конце этого года. Но сразу после «ИгроМира» руководители **Gaijin Entertainment** и «1С» отложили выход рейсинга до весны 2007 года. «Пообщавшись с тысячами игроков на выставке, мы получили множество пожеланий и идей, часть из которых решили реализовать. Дополнительные работы требуют дополнительных временных затрат», – говорят «гайдзины».

На «ИгроМире» разработчики хвастались тюнингом – возможности по настройке авто действительно впечатляют. В данный момент создатели прикручивают к игре новый физический движок и расширяют территорию виртуальной Москвы. Но нет смысла растекаться мыслями по древу: ищи статью по «Адреналину 2» на страницах этого номера. А вообще не за горами выход демо-версии. Когда ты будешь читать эти строки, она, скорее всего, уже появится в сети.

P.S. Кстати, записывать рев двигателей навороченных тачек помогают наши коллеги из журнала **Maxi Tuning**, выпускаемого компанией «Гейм Лэнд».







## ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

**ЖАНР:** Role-Playing Game

**ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2006 года

Украинская студия **DVS** вот уже несколько лет пытается выпустить в свет ролевой проект «**Восхождение на трон**». По всей видимости, работы над ним подходят к концу: на «ИгроМире» показывали уже практически финальную версию.

По дизайну «Восхождение» чем-то напоминает знаменитую «**Готику**». Игровые области можно исследовать в какой угодно последовательности. Мы выполняем квесты (все в игре около шестидесяти заданий, половина которых – побочные), завоевываем авторитет в глазах местного населения и таким образом привлекаем все больше новобранцев под свои знамена.

Приятно, что авторы решили сделать боевой режим пошаговым. Ценителям тактических изысков он придется по душе. Бранное поле разделено на шестиугольники, словно в заправском варгейме. Мы отдаем приказы своим солдатам, а затем ход переходит к противнику. Размах баталий в финальной стадии игры поражает: с обеих сторон в сражениях примут участие порядка двухсот воинов.

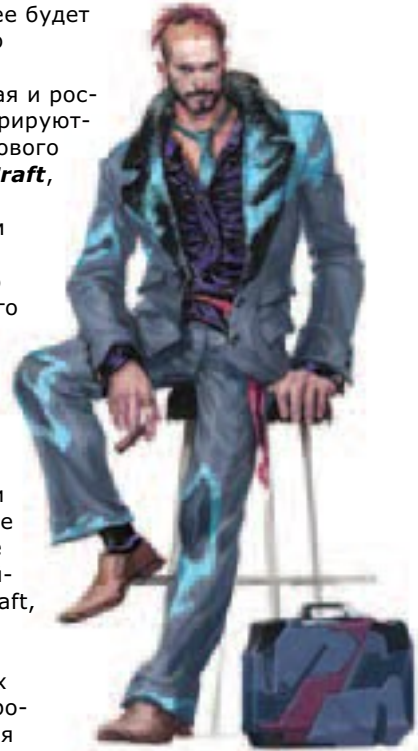
## VOGSTER ОТКРЫВАЕТ ОФИС В МОСКВЕ

Про загадочную **Vogster Entertainment** мы писали еще в материале об «**Игрограде**». В день закрытия «**ИгроМира**» представители компании провели пресс-конференцию и поведали нам немало интересного о своих планах.

Поводом для встречи с журналистами послужило представление главы московского отделения. Руководителем российского филиала (другие подразделения **Vogster** базируются в США и Украине) стал **Дмитрий "Zak" Захаров**, ранее руководивший продюсерским департаментом в **Nival Interactive**. Пока собран лишь костяк московской команды (около 10 специалистов).

Только к Новому году они въедут в офис, в котором позднее будет работать приблизительно 20–40 человек.

Американская, украинская и российская студии сконцентрируются на разработке онлайн-ролевого экшена **CrimeCraft**, создаваемого на движке **Unreal Engine 3** (причем москвичи будут отвечать в основном за серверную часть). Речь идет ни много ни мало о «ММО-проекте нового поколения» (цитата) для **PC**, **PlayStation 3** и **Xbox 360**. Серьезность намерений подтверждается солидными инвестициями (\$50 миллионов), которые будут вложены в игровое направление. Деньги пойдут не только на **CrimeCraft**, но и на создание других, пока не анонсированных игр. Кроме того, в планах руководства компании продюсерская и издательская деятельность.



## НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

**ЖАНР:** Action / Role-Playing Game

**ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2006 года

Компания **KranX Productions** заканчивает работу над долгожданной Action/RPG «**Не время для драконов**», создаваемой по мотивам одноименного произведения Перумова и Лукьяненко. По словам авторов, работая над проектом, они вдохновлялись **Dungeon Siege** и **Sacred** – играми, которые стоят в одном ряду с великой и ужасной **Diablo**. Тем не менее тебе не придется безостановочно драться с монстрами. Немало внимания разработчики уделили общению с персонажами. Причем беседовать можно не только с NPC, но и с напарниками.

В качестве технологической основы используется здорово модифицированный движок «**Магии Крови**». К сожалению, ничем особенным он нас не поразил. Смотрится игра прилично, но не более того. Да и анимация явно не на высоте. С другой стороны, поклонники книги вряд ли обратят внимание на такие мелочи.

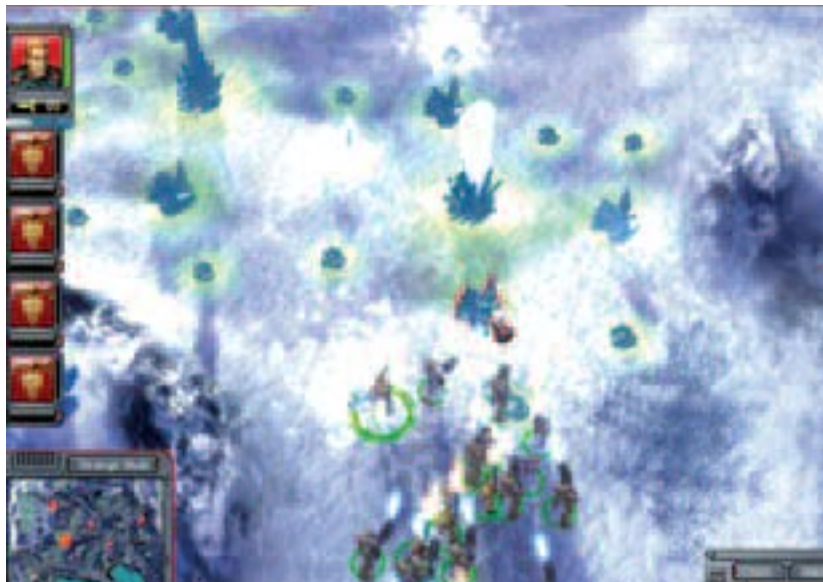


## 7.62

**ЖАНР:** *Tactics*

**ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год

Мы неспроста признали игру с говорящим названием **7.62** (это калибр «калаша», если кто не курсе) лучшим анонсом «ИгроМира». Сиквел **«Бригады Е5»** ожидаем фанатами, да и мы сами связываем с этой игрой особые надежды. Направление главного удара разработчиков – графика и физика. «Бригаду Е5» красивой нельзя было назвать даже на момент выхода, а сейчас такую игру и вовсе закидали бы тухлыми яйцами. Благодаря новому движку 7.62 выглядит гораздо лучше «предка». Плюс к этому авторы нарисовали задние планы для карт – теперь игровые области не болтаются в «космосе», а также подключили ragdoll-физику и поработали над интерактивностью (разбиваются стекла, взрываются машины и т.д.). Отметим переработанный интерфейс, ставший более удобным, а также самую интересную фишку продолжения – оптический прицел. Стоит тебе воспользоваться им, как цель увеличится в размерах. Далее можно поймать в перекрестье ту часть тела противника, в которую должен стрелять твой боец. При этом, камера в окошке сама следит за перемещениями врага, позволяя тебе сосредоточиться на сражении.



## ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

**ЖАНР:** *Real-Time Strategy / Action*

**ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2007 года

По аркадную часть проекта **«Империя превыше всего»** мы писали еще в репортаже с **КРИ** («РС ИГРЫ» №6(30)). В двух словах: ты напрямую управляешь командиром подразделения, уничтожающего инопланетных тварей. На «ИгроМире» нам удалось взглянуть и на стратегический режим. Увиденное напомнило нам сценки из **Z**, культовой RTS, вышедшей 10 лет назад. Тот же захват контрольных точек, схожая «мультиязычная» стилистика. Благодаря физическому ускорителю **PhysX** от **AGEIA** противники и всякий хлам после взрывов красиво разлетаются в разные стороны – зрелище очень забавное. Что касается контрольных точек, то вблизи них можно возводить строения (в наличии пара турелей, казармы, где «нарождаются» солдаты, да радар), причем только в пределах определенной области. В настоящий момент разработчики пытаются нащупать идеальный баланс между RTS и аркадой – нужно ведь, чтобы и геймер не заскучал, и прохождение игры в каком-либо из режимов не было излишне легким. Пожелаем им удачи – до релиза-то осталось всего ничего.

## КОЛЛАПС

**ЖАНР:** *Action*

**ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2007 года

Экшен **«Коллапс»** засветился на **КРИ** и **«Игрограде»**, а теперь вот навел шороху и на «ИгроМире». Мы даже не удержались и признали его самой перспективной разработкой. Причин этому несколько: мощный движок, интересная боевая система, необычные монстры. Пересказывать то, что мы писали про проект в репортаже с «Игрограда», нет смысла. Лучше поделимся новыми подробностями. В сражениях герой применяет различные комбо, как в файтингах. Выстукивать комбинации удобнее всего на геймпаде, а с помощью мышки и клавиатуры сделать это нелегко. Впрочем, украинским разработчикам удалось найти изящное решение. В бою достаточно лишь несколько раз кликнуть по кнопке мышки, чтобы герой обрушил град ударов на врагов. Интервалы между щелчками влияют на то, какая именно комбинация будет проведена. Кроме того, авторы похвастались технологией **HDR**, интегрированной в движок. Эффекты хороши! Так, персонаж, выйдя из темной подворотни на солнце, некоторое время ничего не видит (различаются лишь очертания объектов), но постепенно привыкает к яркому свету, и картинка становится четкой. Ох, чувствуем, надо готовить большой материал по «Коллапсу»: проектов такого уровня на постсоветском пространстве раз-два и обчелся. Да и информации у нас предостаточно!







## ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

**ЖАНР:** Role-Playing Game

**ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год

Не устаем восхищаться творением **Katauri Interactive** – проектом «**Легенда о рыцаре**». За год до релиза в бета-версию можно играть, не матерясь на обилие ошибок и корявый геймплей. А это дорогого стоит! Например, приза от нашего журнала в номинации «Лучшая отечественная игра».

Напомним, что «Легенда о рыцаре» – это ролевая игра, возрождающая традиции **King's Bounty**, прародителя **Heroes of Might and Magic**. Наш герой королевский рыцарь путешествует по фэнтезийному миру в поисках приключений, не забывая спасать принцесс и усмирять всяческих негодяев. Подробности ты найдешь в седьмом номере «**РС ИГР**» за прошлый год, а мы пока поведаем о том, что увидели на выставке.

Там нам показывали Гигантскую Черепаху – здоровенное существо, которое может запросто разметать небольшой отряд. Кроме черепахи будут в игре и другие «боссы», отличающиеся особо крупными размерами и мощными спецумениями. А еще мы наблюдали за одним из Духов Ярости – Духом Болот (на картинке). Зеленая склизкая тварь может накрывать врагов ядовитым туманом и плевать кислотой. Хорошо хоть чудище выступает на стороне игрока, а то нам пришлось бы совсем худо...

## КОДЕКС ВОЙНЫ

**ЖАНР:** Turn-Based Strategy

**ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007 года

О «**Кодексе войны**» мы пишем впервые – признаем, наше упущение. Пошаговые варгеймы в последнее время выходят лишь по большим праздникам, а тут такой подарок!

На картах, разбитых на шестиугольники, выясняют отношения классические фэнтезийные народы – люди, орки, гоблины и эльфы. Передвигаются отряды, как правило, под предводительством командира – героя с особыми навыками и внушительным набором разнообразных характеристик. Он, равно как и простые бойцы, накапливает очки опыта, крепчает с каждым уровнем и обзаводится новыми умениями. Войска, как водится, переходят из миссии в миссию.

За графику отвечает движок «**Магии крови**» (такое впечатление, что он используется в каждом втором проекте от «**1C**»), который неплохо справляется с поставленной перед ним задачей. По просторам сказочного мира вышагивают огромные воины, которые при приближении к ним камеры мигом превращаются в небольшие отряды. Варгеймы обычно не выделяются особыми красотоми, но тут ситуация иная! Что еще добавить? Только то, что в ближайших номерах обязательно появится статья по этой игре.

P.S. Кстати, один из наших постеров посвящен «Кодексу войны» – не пропусти!



## DISCIPLES III: РЕНЕССАНС



**ЖАНР:** Turn-Based Strategy

**ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2007 года

Проекту «**Disciples III: Ренессанс**» мы неспроста посвятили главную тему шестого номера «**РС ИГР**» за прошлый год: игра обязательно поспорит с пятью «**Героями**» за титул лучшей пошаговой стратегии, созданной в нашей стране. Правда, полгода назад мы готовили статью на основе рассказа создателей – геймплей тогда еще не «собрали». На выставке нам посчастливилось взглянуть краем глаза на первую демку.

Поостережемся делать выводы: недаром версия носила порядковый номер 0.1, работы еще невпроворот. Наше внимание привлекли тактические битвы на отдельных аренах. Пока этот режим выглядит сыроватым. Да, лучники осыпают врага стрелами, чародеи поджаривают противников молниями, а гиганты-демоны полагаются на могучие удары лапами. Но все это обычные атаки, заклинания в демо-версию не вошли. Зато мы смогли оценить анимацию. Она дивно хороша: используется технология motion capture. Под статью ей и модели персонажей! Господи, скорей бы релиз!



### Победители распределились следующим образом:

**Лучшая игра выставки:**

**Crysis**

**Лучшая графика:**

**Crysis**

**Лучший игровой дизайн:**

**Tom Clancy's**

**Splinter Cell:**

**Double Agent**

**Лучшая**

**локализация:**

**Company of Heroes**

**Лучшая отечественная игра:**

**Легенда о рыцаре**

**Лучшая**

**зарубежная игра:**

**Neverwinter**

**Nights 2**

**Лучший анонс:**

**7.62**

**Самая**

**новаторская игра:**

**Maelstrom**

**Лучший стенд: 1C**



# ТУР 10 ГОРОДОВ

## ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

### МОСКВА

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:

Тур 10 городов

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

28 октября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Москва, клуб "4GAME"

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

8000 рублей

ДИСЦИПЛИНА:

Quake III Arena

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

50

### БОЛЬШОЙ ФИНАЛ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:

Тур 10 городов

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

28 октября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Москва, клуб "4GAME"

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

60.000 рублей + игровая станция

и призы от партнеров

ДИСЦИПЛИНА:

Quake III Arena

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

10



■ Среди гостей турнира была и лучшая отечественная команда по Counter-Strike – Virtus.pro.

Вот и подошел к концу грандиозный турнир, организованный издательским домом «Гейм Лэнд» совместно с Jetbalance, Oklick, IPPON, Acorp и IRU. В течение полугода отечественные киберспортсмены боролись за титул лучшего игрока в Quake III Arena. Напомню, что первый этап «Тура 10 городов» стартовал 13 мая в городе Иркутске. Победителем этого мероприятия стал Иван Кобзев, известный в киберспортивном мире как Spider. Последний же этап состоялся 28 октября в столичном клубе "4GAME" незадолго до финальной части соревнований.

### ПОЛЕ БИТВЫ – МОСКВА

Московский этап «Тура 10 городов» собрал небольшое по сравнению с региональными соревнованиями количество участников. Между собой сразились лишь пятьдесят игроков. Зато каких! Малоизвестным дарованиям противостояли Cooler (чемпион мира по Quake III Arena, ныне тре-

нирующийся в Quake 4), Jibo (вечный соперник Cooler'a) и новоявленный профессионал Hamzik. Также турнир почтил своим присутствием ветеран отечественного Quake'a noBar, который «отошел от дел» уже более трех лет назад. В общем, 28 октября в клубе "4GAME" было на кого посмотреть, а благодаря ши-

карной зрительской зоне с баром и столиками сделать это можно было с максимальным комфортом! Главным фаворитом турнира, конечно, был многоопытный Cooler, который помимо всех своих титулов носит звание чемпиона «Тура 10 городов» 2005 года. Однако ему не уда-

лось справиться со своим извечным соперником Jibo, который смог переиграть Cooler'a со счетом 12:5 на карте ztn3tourney1. Примечателен тот факт, что Jibo уже участвовал в «Туре» – первая попытка оказалась для него неудачной – на питерском этапе он уступил лучшему дуэ-



■ noBar (на снимке справа), один из ветеранов российского Quake-движения.



Нижний Новгород



■ «Виртусы» тем временем готовили для зрителей эксклюзивные майки с автографами.

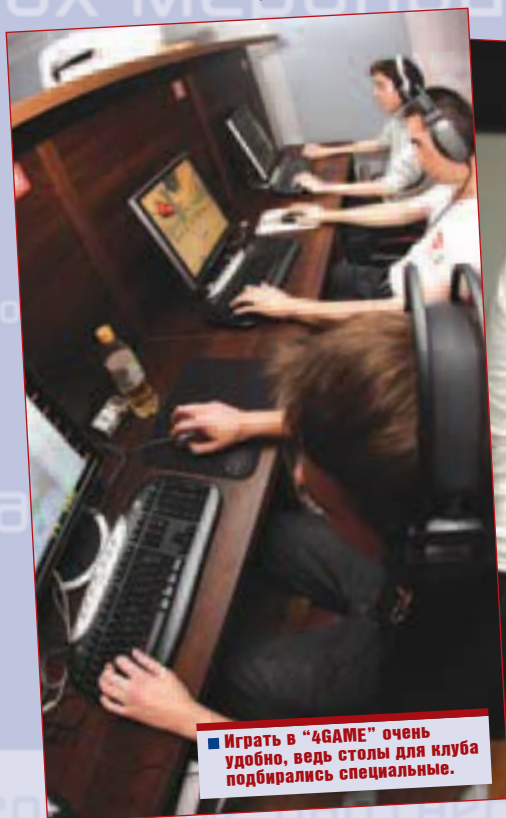
лянту северной столицы **Dark'у**. Но на этот раз удача повернулась к Jibo лицом, и он стал последним, десятым участником финала. За победу герой получил именной сертификат от Oklick номиналом 5000 рублей. Второе место неожиданно завоевал ветеран поВар, который показал всем, что означает словосочетание «старая шко-

ла». Он выиграл отличную акустическую систему **JB-461**. Бронзовую медаль столичного этапа заслужил Hamzik. В 2005 году этот геймер оставался в шаге от победы на московском этапе «Тура 10 городов», а сейчас он третий. Бронзовому призеру достался источник бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**.

## ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ

Пришло время назвать десятку лучших российских игроков в **Quake III Arena**. Итак: **Spider** (Иркутск) – двукратный чемпион «Тура 10 городов» в Иркутске (он одерживал победу в своем родном городе в 2005 и 2006 годах). В 2005 он стал бронзовым призером финальной части «Тура», пропустив вперед

лишь многоопытного Cooler'a и восходящую звезду сибирского киберспорта Васька. **Prodigy** (Тюмень) – как это ни парадоксально, но лучшим геймером Тюмени был признан уроженец Омска! В этом нет ничего странного, ведь в «Туре 10 городов» мог принять участие любой желающий независимо от прописки. **Vasek** (Красноярск) – геймер, зарекомендовавший себя



■ Играть в «4GAME» очень удобно, ведь столы для клуба подбирались специальные.



■ Vasek только что узнал имя своего оппонента.



Нижний Новгород



■ Зрители не сидели без дела – они участвовали в разнообразных конкурсах!



■ По накалу страстей каждый поединок мог бы дать фору иному футбольному матчу!

еще в прошлом сезоне «Тура 10 городов», победил в краснотурецком состязании и на этот раз. В 2005 году Васек остановился в шаге от победы на московском финале, но обещал исправиться в 2006-м. **Titan** (Нижний Новгород) – одолел по ходу отборочного тура такого знаменитого нижегородского геймера, как **Fortune**, который в 2004 году входил в восьмерку сильнейших «квакеров» России! **Virus** (Екатеринбург) – неожиданно для многих малоизвест-

ный игрок стал лучшим в городе, где живут представители легендарного клана b100 (Black Sotnya). Выходцы из этой команды дважды принимали участие в финальной части World Cyber Games, крупнейшего турнира по компьютерным играм. Также геймер **b100.Death** в 2001 году побеждал самого **Джонатана «Fatal1ty» Венделла** в рамках турнира CPL Holland. Однако это ему ничуть не помогло в матче против **Virus'a**. **Horon** (Новосибирск) – стал

лучшем в новосибирской квалификации, которая была примечательна тем, что в ней приняли участие более 110-ти игроков! Человека, который смог опередить такое количество претендентов, смело можно считать настоящим «отцом» Quake'a. **Molodoy** (Ростов-на-Дону) – безоговорочно завоевал титул лучшего геймера Ростова-на-Дону. Он не оставил ни малейшего шанса своим соперникам. **Nike** (Самара) – хоть и стал чемпионом самарского этапа,

сам является уроженцем Волгограда. Кроме того, сейчас он находится в очень хорошей форме и считается одним из сильнейших игроков во всей России. **Dark** (Санкт-Петербург) – по ходу петербургского отборочного тура одолел огромное количество именитых соперников, в том числе и лучшего квакера Москвы **Jibo**. **Jibo** (Москва) – для него вторая попытка оказалась более удачной, в Москве он лишний раз подтвердил звание сильнейшего столичного «квакера».



■ Слева направо: Groove (Virtus.pro), Jibo, повар, Hamzik.



Нижний Новгород



■ Некоторых геймеров поражение в очередном матче ничуть не расстраивает!



■ Кружок кройки и шитья за работой...

Это не просто геймеры, это чемпионы среди чемпионов. Именно им пришлось защищать честь своего города в финале «Тура». Как и в прошлом году, победителем стал представитель столицы Jibo. По словам победителя, он пришел на турнир для того, чтобы встретиться со своими друзьями и просто хорошо провести время. В последние месяцы он не тренировался, так как учеба в одном из лучших вузов страны, Московском государственном университете, отнимала все силы. За победу в «Туре 10 горо-

дов» Джиро получил игровую станцию, созданную на базе компьютера **IRU Brava Home** (она включает в себя акустическую систему и сабвуфер **Jetbalance**, клавиатуру и мышь **Oklick**, ИБП **IPRON**, модем **Acorp**), а также кругленькую сумму в **\$1000**! В шаге от победы остановился Dark из Санкт-Петербурга. Для него это поражение было вдвойне обидным, ведь на своем родном этапе именно он выбил Jibo с турнира. На этот раз он уступил со счетом 2:0. После завершения сорев-

нований представитель северной столицы сетовал на то, что систему турнира нужно было сменить на full double elimination (можно проигрывать два раза), однако, как говорится, после драки кулаками не машут. Третьим на этот раз стал **Vassek**. В прошлом году он завоевал серебряную медаль, в этот раз – бронзовую.

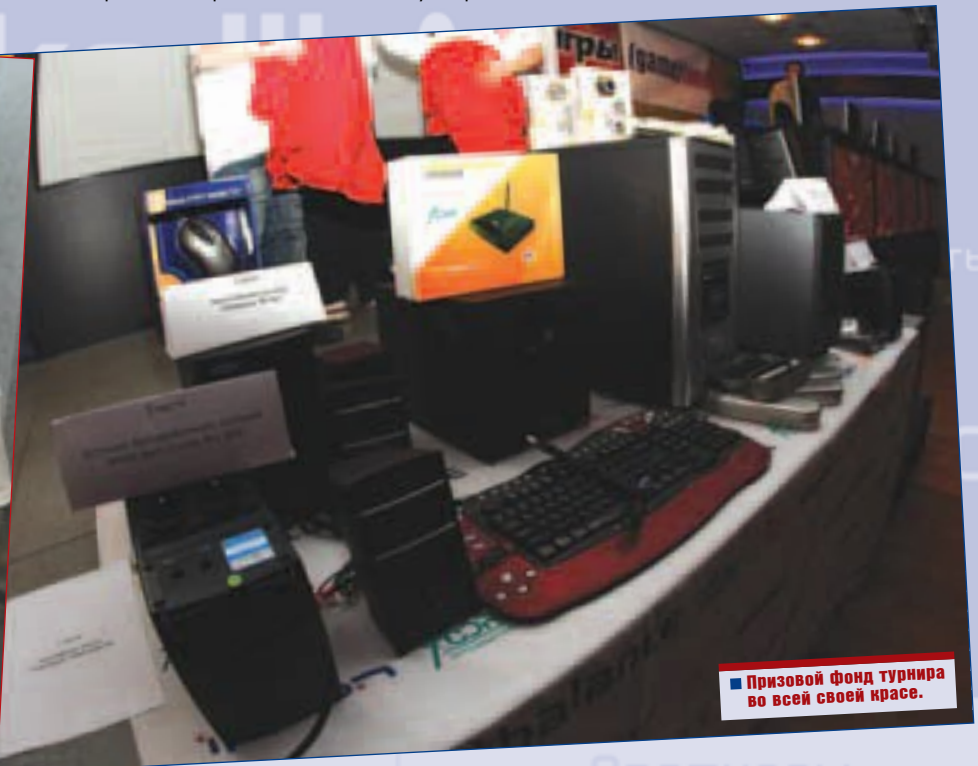
## ИТОГИ ТУРА

Радует тот факт, что все участники турнира отметили замечательную организацию

мероприятия, ведь ни на одном из этапов людям не приходилось скучать или часами ждать своего матча, как это зачастую бывает, когда за дело берутся непрофессионалы. Участники постоянно играли в Quake III, болельщики наслаждались трансляциями матчей, а в перерывах с радостью участвовали в многочисленных конкурсах. На этой радостной ноте заканчивается репортаж с «Тура 10 городов» 2006 года, но впереди 2007-й, а значит, и новый сезон состязаний.



■ В тот день ни один зритель не ушел домой с пустыми руками!



■ Призовой фонд турнира во всей своей красе.



## ASUS AUTUMN CUP 2006

СВЕЖИЕ  
СИЛЫ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:

ASUS Autumn Cup 2006

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

24-26 ноября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Москва, клуб "4GAME"

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

1.000.000 рублей

ДИСЦИПЛИНЫ:

Quake III Arena 1x1, Counter-Strike 5x5,

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1,

Unreal Tournament 2004 1x1,

FIFA 2006 1x1, Starcraft: Brood War 1x1

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

6000



■ Begrip Gaming наконец-то добрались до первого места на одном из престижнейших отечественных турниров.

Подшел к концу очередной сезон крупнейшего российского турнира по компьютерным играм - **ASUS Autumn Cup 2006**. Во время продолжительных отборочных туров, проходивших по всему СНГ, выявили лучших киберспортсменов. Победители собрались в столичном клубе "4GAME", чтобы определить абсолютных чемпионов уходящего года в шести номинациях. Почтили своим присутствием это событие и немецкие ценители **Unreal Tournament 2004** - **Daddy** и **Killu**. На этом сюрпризы не закончились. Давненько Москва не видела таких непредсказуемых результатов: общепризнанные чемпионы один за другим терпели поражение. Но обо всем по порядку.

## Основное блюдо

Как заведено, основной турнирной дисциплиной стал **Counter-Strike**. Все ожидали, что победа вновь достанется украинским мастерам из команд **A-Gaming** или **pro100**. Однако этого не произошло: ни одна из этих команд даже не добралась до полуфиналов. Позднее проиграла и российская группа **Virtus.pro**, которую обошли парни из **Begrip**. Долгое время они не могли завоевать чемпионский титул ни на одном крупном состязании. Однако на этот раз **Begrip** одержала более чем убедительную победу над **Virtus.pro**: в финале ребята лидировали по картам со счетом 2:1. Стремительно развивались события и в номинации **Warcraft III: The Frozen Throne**. **Deadman**, который не проигрывал на отечественных турнирах уже более трех лет, на этот раз финишировал третьим! Его обошли украинец **Hot** и российская восходящая звезда **Xylogan**. Последний не оставил своим соперникам ни малейшего шанса, разгромив в финале **Hot'a** по картам со счетом 2:0. Интересно было наблюдать и за развитием событий в дисциплине **Quake III Arena**. В отсутствие **Cooler'a** и **Jibo** (основных претендентов на победу в любом отечественном турнире) чемпионом стал белорус **Cypher**. В финале ему уступил россиянин **Nike**. Третье место также досталось представителю Беларуси - **Enemy**.

## Starcraft, FIFA и немного Unreal

Ключевыми гостями турнира стали немцы из клана **Mouzesports**, которые приняли участие в номинации **Unreal Tournament 2004**. И безуспешно: **Killu** завоевал чемпионский титул, а **Daddy** занял пятое

место. Достойное сопротивление **Killu** смогли оказать лишь питерец **Navigator**, дважды принимавший участие в **World Cyber Games**, а также москвич **Veles**. Последний занял второе место, а Навигатор, соответственно, третье. Среди футболистов особенно ярко выступил украинец **Walkman**, который разгромил всех своих соперников и в итоге завоевал чемпионский титул в финальном поединке. Одолев своего российского коллегу. Третьим финишировал многоопытный **Alex**, который в этом году также занял третье место на **WCG Grand Final** в Монце. В последней номинации (**Starcraft: Brood War**) не было равных **Advokate'y**, который в итоге победил своего друга **Ex'a**. Третье же место завоевал небызвестный москвич **Androide**.



■ Парни в белом - это любители Unreal Tournament из Германии - Daddy и Killu.



■ Видимо, Lex, один из «виртусов», тренируется перед весенним турниром.





## Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nuts / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Купск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Second Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Меропейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszan Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenos 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ошиблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парарацр 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



## EDITORIAL



В игровой индустрии предновогодняя пора – самая урожайная. Крупнейшие западные издатели выпускают в это время свои лучшие проекты – стремятся обогатиться на рождественском буме. Не отстают от них и «наши». Взглянув на рубрику «Дайджест» в этом и двух предыдущих номерах, можно понять, что количество релизов к зиме заметно возросло.

В прошлом номере мы отрецензировали вместо привычных семи девятнадцать (!) локализаций. В этом «Дайджесте» – еще пятнадцать обзоров. И все сплошь интересные. Особенно отмечу два подробнейших материала о главных хитах уходящего года – **Gothic 3** и **Dark Messiah of Might and Magic**. Сейчас о самых заметных русификациях мы будем рассказывать именно в таком формате.

Кстати, оцени оперативность. Третья «Готика» вышла под самую сдачу рубрики, а дату релиза русской **Dark Messiah of Might and Magic** на момент написания этих строк еще даже не объявили. Но нашим секретным агентам удалось раздобыть всю информацию по локализациям и даже взглянуть одним глазком на русские версии. Все это ради того, чтобы ты уже в этом номере прочитал рецензии.

Не менее интересный материал мы подготовили совместно с **GFI** и «**Руссобит-М**» (выражаем благодарность **Виктории Трикоз**). Читатели часто просят рассказать об актерах, участвующих в озвучке. Поэтому шанс взять интервью у людей, чьими голосами будут говорить персонажи русской версии **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**, мы упускать не стали. Считай это новогодним подарком всем, кто читает рубрику «Дайджест».

Оставайся с «РС ИГРАМИ» и в будущем году. Нам есть чем тебя удивить. С наступающим!

## DREAMFALL: БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Funcom
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.dreamfall.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=dreamfallrus	



Интерактивный фильм – именно так критики назвали продолжение культовой авантюры **The Longest Journey**. **Dreamfall** не ставит перед нами сложных задач: со здешними головоломками в два счета расправится даже юнец. Да и геймплей частенько «скачивается» к перемещению из пункта «А» в пункт «Б». Все это – дань моде. Сложные игры нынче мало кто ценит.

Излишняя «упрощенность» сиквела бесподобной TLJ расстроила поклонников приключенческого жанра. Но разве такие мелочи могли испортить столь удивительную, красивую историю? Едва ли. Недаром **Ragnar Tornkvist** (Ragnar Tornkvist), главный идеолог серии, готовил сценарий на протяжении четырех лет.

Персонажи, которым хочется сопереживать, интересные диалоги – разумеется, это заслуга не только сценариста, но и тех, кто озвучивал героев. Мы, признаться, были поражены до глубины души великолепной «игрой» актеров в оригинальной версии. Каждый из них настолько хорошо вжился в образ, что визуальные недостатки – неправдоподобные жесты и мимика – отходили на второй план.

Адаптация такой игры – настоящий вызов. Но за перевод шедевра **Funcom** взялась опытная команда **Lazy Games**. Ребята знают толк в локализации авантур, поэтому за русский **Dreamfall** мы почти не беспоко-

ились. Остается только гадать, сколько времени и сил московская команда отдала кастингу: почти каждый из актеров, что называется, попал в роль. Елена Ивасишина (помнишь **Викторию Макферсон** из **Still Life**?) тонко прочувствовала образ апатичной Зои Кастильо. Ее «игре» охотно веришь. Не подвели и Владимир Вихров с Полиной Щербаковой, озвучивавшие соответственно Киана Алване и Эйприл Райан. Отдельное спасибо Сергею Бурунову за Ворона. Высший класс! Список российских актеров, работавших над игрой, полон знаменитостей: Борис Репетур, Дмитрий Полонский, Всеволод Кузнецов, Григорий Шевчук...

В общей сложности тридцать пять человек! Цифра говорит сама за себя.

Кроме того, разработчики разрешили перекладывать язык субтитров и озвучки с русского на английский. Поклонники оригинальных версий придут в восторг. Но, поверь, едва ли ты будешь это делать. Перед нами, возможно, лучшая локализация 2006-го года. Какие еще нужны эпитеты?

ЗВУК	9.5
ТЕКСТ	9.5
СТИЛЬ	10.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №30	7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	9.5



Под каждым обзором локализации в рубрике мы приводим два финальных балла. Первый – оценка, выставленная автором в рецензии. Если данная графа пуста, значит, мы не рецензировали этот проект. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Этот балл никак не отражает уровень самой игры! Поясним, что же он означает.

### 0.0 - 1.5

Недолокализация. Подобные «шедевры» мы не рецензируем. В помойку такие переводы!

### 2.0 - 3.5

Брак. Перевод игры только испортил. Бери оригинальную версию.

### 4.0 - 5.5

Штамповка. «Бедный» стиль, буквалистский перевод с оригинала, засилье ошибок.

### 6.0 - 7.5

Локализация! Адекватный перевод. Есть ошибки, но они незначительны.

### 8.0 - 9.5

Высший класс. Такая адаптация ничем не хуже оригинала.

### 10.0

Шедевр. Безупречный перевод. Локализация преобразила игру. Покупай, даже если обзавелся оригиналом.

### ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль», выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

### РЕЙТИНГ «РС ИГР»\*

1. Company of Heroes
  2. Сибирь. Золотое Издание.
  3. Quake 4
  4. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
  5. FIFA 07
- \*Рейтинг составлен на основе трех последних номеров.



# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
<b>5040.00</b>	<b>5600.00</b>	<b>15400.00</b>
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Lite (белый)
<b>7560.00</b>	<b>3640.00</b>	<b>5600.00</b>

Играй  
просто!  
GamePost

## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- \* Огромный выбор компьютерных игр
- \* Игры для всех телевизионных приставок
- \* Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III  
Action Figure:

**1204 р. Ticondrius**



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы





## GOTHIC 3

ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Piranha Games
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.gothic3.com
www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=125&categ_id=20&men_id=6	



Перевод такой масштабной RPG, как **Gothic 3**, – настоящее испытание для локализаторов. Нужно озвучить десятки персонажей, обработать мегабайты текста, тщательно протестировать игру да еще уложиться в сжатые сроки. Русская версия свежеепеченного RPG-хита задержалась на месяц, но разработчики щедро отплатили игрокам за терпение. Адаптация у GFI и «Руссобит-М» получилась что надо.

Оценить объемы работ проще всего по цифрам. «Над **Gothic 3** трудились пять сотрудников отдела локализации, три переводчика и 70 (!!!) актеров озвучки. Мы перевели 700 страниц диалогов (я не учитываю тексты меню, подсказок, советов и прочего), записали 70 часов озвучки! В общей сложности локализация заняла чуть меньше 4-х месяцев», – говорит **Макс Сухов**, руководитель отдела локализации в компании GFI. Столь масштабные адаптации появляются нечасто: на ум приходит лишь недавняя **Everquest II** от «Акеллы», которая, к слову, в свое время перевела вторую «Готику».

GFI и Руссобит-М удалось собрать многих актеров, озвучивавших предыдущие части. Сергей Чонишвили «играет» безмянным главным героя, Дмитрий Полонский – Мильтона, Ли и Ангара, Влад Копп – Даро, Пронтопа, Хансона и Хамида, Дмитрий Филимонов – Иностаня, Хенби, Грога и Фазима, Андрей Ярославцев – Лестера. Кроме того, персонажам фэнтезийного мира свои голоса подарили Всеволод Кузнецов, Владимир Вихров, Владимир Антоник, Борис Репетур и

другие. Все эти люди уже не первый раз озвучивали игры, поэтому в их профессионализме не было никаких сомнений. Особо отметим рык и хриплый бас орков. Он нашим актерам удался даже лучше, чем их иностранным коллегам. «На самом деле, было очень трудно найти людей, которые согласятся битый час стоять и... хрипеть даже за хорошие деньги. Ведь после такой напряженной сессии голос может попросту сесть, что для артиста недопустимо», – комментирует Макс Сухов.

В городах и поселениях жители постоянно беседуют между собой, жалуются друг другу на жизнь и перешептываются. Создается своеобразный звуковой фон. Не забыли про него и локализаторы. «Наши ребята творчески подошли к переводу этих реплик, чтобы они как можно более естественно звучали на русском языке. О чем у нас на досуге могут общаться люди? Кто-то рассказывает анекдоты, кто-то делится своими жизненными проблемами, кто-то жалуется на погоду... Так и в игре, – поясняет Сухов. – Кстати, в звукозаписывающей студии часто возникали смешные ситуации. Актеры то нечаянно, то нарочно ошибались, произнося какую-либо фразу, рассказывали байки из собственной жизни, начинали говорить голосами известных политических деятелей... В общем, с ними не соскучишься. Веселые ребята, ничего не скажешь». Убедиться в этом ты можешь сам, зайдя по адресу [www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=707&categ\\_id=&men\\_id=&page=downloads](http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=707&categ_id=&men_id=&page=downloads). Там компания GFI разместила целый архив приколов с озвучки Gothic 3.

Локализаторам пришлось изрядно попотеть и с текстами. Высокохудожественных опусов, в отличие от той же **Dark Messiah of Might and Magic**, в Gothic 3 нет, что несколько облегчило задачу переводчикам. Но и здесь работы хватало: описания умений, магических заклинаний, содержимого инвентаря – лишь малая часть информации, которую нужно было грамотно подать на русском языке. К текстам не придерешься. Они стилистически верны, да и орфографических ошибок нам найти не удалось. Шрифты соответствуют немецкой версии, хотя имена врагов (надпись выводится красным цветом) разглядеть практически невозможно. Да и желто-серый текст на пергаменте читать не слишком удобно. Приходится напрягать глаза.

Еще на «ИгроМире» все желающие могли поиграть в русскоязычную Gothic 3 и, наверное, как и мы, задаться вопросом: что мешало GFI и «Руссобит-М» выпустить проект уже в начале ноября? Поясняем: релиз задержался из-за выхода патчей. Обновление (в итоге игра вышла с заплаткой 1.09) и последующее тестирование отняло у GFI еще пару недель. Но оно того стоило. Игроки получили полностью переведенную, стабильно работающую версию, из которой уже убрали большинство багов. Любители RPG не разочаруются.

ЗВУК	8.5
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №36	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	8.5

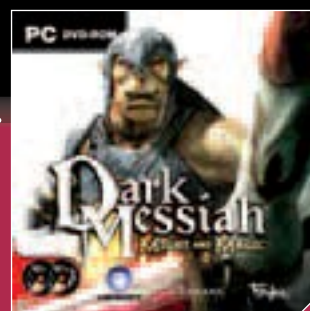






## DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Arkane Studios/Kuju Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.darkmessiahgame.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=253



Вовремя подспела локализация еще одного хита – *Dark Messiah Of Might And Magic*. Западная пресса, прямо скажем, была не в восторге от совместного творения Arkane Studios и Kuju Entertainment, но редакции Правильного новая игра во вселенной Might and Magic пришлась по вкусу. Да и читатели с нами солидарны. «Бука» к локализации «брутального фэнтезийного экшена» подошла со всей серьезностью. Чего стоят хотя бы грамотно адаптированные тексты, умело переведенные стихи и очень неплохая игра актеров. Но обо всем по порядку.

События *Dark Messiah of Might and Magic* и *Heroes of Might and Magic V* разворачиваются в мире «Меча и Магии» в одно и то же время. А поэтому напрашивается вопрос: есть ли расхождения в именах и названиях событий в текстах Dark Messiah и пятых «Героев»? Есть. Но, как мы выяснили у Ирины Изотовой, менеджера локализации, несмотря на то что сюжетные линии игр пересекаются, задачи выдержать единые с HoMM V стиль и терминологию не стояло. «Однако изначально наши планы были другими, – комментирует Ирина. – Мы действительно хотели не отклоняться от принятых «Нивалом» терминов, имен и названий событий. Ведь игрока все эти расхождения только запутают. Но затем, уже взявшись вплотную за Dark Messiah, пришли к выводу, что она заслуживает лучшего перевода. Ведь в Heroes of Might and Magic V с художественной точки зрения есть что улучшить. А нам хотелось

сделать идеальный перевод. Поэтому пришлось пойти на такие жертвы». Впрочем, поклонники популярной фэнтезийной вселенной должны остаться довольны. Лично нам перевод «Буки» пришелся по душе. Одна из ярких особенностей *Dark Messiah of Might and Magic* – отличные тексты. По всему видно, в Arkane Studios и Kuju Entertainment не понаслышке знают, насколько важны монологи и диалоги в таких играх. «Литературная ценность DMM действительно высока. Но, на самом деле, с таким качественным исходным материалом работать даже проще, чем с посредственными текстами, которые другие разработчики зачастую пишут на коленке. К тому же сама игра – не промах, подойти к переводу хита спустя рукава мы себе просто не могли позволить. Да и крайне интересно было заниматься этим проектом! Нет, ну скажите, в какой еще игре вы встретите стихи? Вот одно из четверостиший:

*Схлестнутся пророчества. Рухнет покой.  
Содрогнутся священные своды.  
Сына Тьмы увлечет, поведет за собой  
Дева, наследница древнего рода.*

На мой взгляд, нам в полной мере удалось передать дух и настроение этого беспокойного магического мира», – уверена Ирина Изотова. Тут не поспоришь (насчет «схлестнутся пророчества» и «увлечет-поведет» я бы все-таки поспорил – прим. ред.). Важнейшая составляющая такой игры, как *Dark Messiah of Might and Magic*, – речь персонажей. «Сложность озвучивания такого

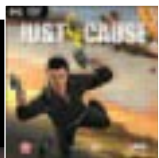
рода проектов заключается в том, что нужно полностью следовать букве оригинала. Поэтому главным этапом работ над переводом DMM был кастинг. От того, каких актеров мы утвердим на ту или иную роль, зависело практически все: насколько верно будут переданы характеры героев, сохраним ли мы дух игры, поверят ли геймеры в происходящее. Здесь все как при дубляже фильмов», – продолжает Ирина. Также заметим, что кастинг удался на славу: что ни актер – точное попадание в роль. «Их голоса вы наверняка слышали в фильмах и мультфильмах: Ольга Зубкова, Борис Репетур, Виктор Петров и «человек тысячи голосов» Никита Прозоровский. Пожалуй, лишь главного героя вы могли не узнать – это подающий большие надежды воронежский актер Михаил Каданин», – рассказывает Ирина Изотова. К озвучке центральных персонажей нет никаких претензий, но вот разговоры жителей, фразы случайных прохожих отличными не назовешь. По части оформления к локализации не придраться. С оригиналом здесь нет никаких расхождений даже в шрифтах. Не забыли в «Буке» и про мультиплеер. «После неудачных с точки зрения онлайн «Крестоносцев Меча и Магии» нам было особенно приятно, что в Dark Messiah сетевой режим сделан не для галочки, а на совесть».

ЗВУК	8.5
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	9.5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №34	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №37	9.0





## JUST CAUSE



ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Avalanche Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	PIPE Studio
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.justcausegame.com
	www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=justcause

## ВЬЕТКОНГ 2



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Pterodon/Illusion Software
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	games.1c.ru/vietcong2/
	www.2kgames.com/index.php?p=games&platform=PC&title=vc2

## HALF-LIFE 2. ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.half-life2.com
	www.hl-inside.ru

Повторить успех *Grand Theft Auto* от **Rockstar** пытались многие. Вспомним хотя бы отечественную «*Xenus. Точку кипения*» или зажигательную *Total Overdose*. Вот и разработчики *Just Cause* не остались в стороне. Они решили перенести действие из города на тропический архипелаг Сан Эсперито. В результате живописный мегаполис сменили ветхие деревушки в три лачуги, пальмы и цветущие кустарники. А роль темнокожего Си Джея исполнил латиноамериканец Рико Родригез. В остальном *Just Cause* – вылитая GTA. Разве что персонажам порой не хватает красноречия. Теоретически наши локализаторы могли устранить этот недостаток. Нужно было только подойти к процессу адаптации творчески: отказаться от дословного перевода реплик в пользу свободной интерпретации. Однако жесткий график не изменил: чтобы российский релиз не слишком отстал от мировой «премьеры», диалоги вообще трогать не стали – все герои болтают по-английски. Разумеется, речь дублируется субтитрами. Белый шрифт на черном фоне отлично читается, но со временем наводит тоску. В остальном к локализации не придется решаться. Стилистических ошибок практически нет, с орфографией – полный порядок, крупный шрифт не вынуждает постоянно вглядываться в монитор. Вот только высоких оценок в нашем рейтинге удостоиваются лишь работы «с изюминкой», каковой в *Just Cause*, к сожалению, замечено не было.

В англоязычной версии *Vietcong 2* персонажи общались, что называется, «на грани фола». Адаптация военного жаргона для локализаторов – задача не из легких. Если перестараться, игра превратится в сборник отборного мата, а если выкинуть из диалогов все ругательства, то получится пресный и унылый боевик. Но в «Логрусе» понимают, что во время ожесточенного боя американцы во Вьетнаме не кричали «предлагаем вам капитулировать, уважаемые вьетконговцы», а крыли неприятелей трехэтажным. Вот и во «Вьетконге 2» чуть ли не каждый солдат нет-нет да и вставит крепкое словцо. Да и между собой друзья частенько ругаются и посылают друг друга, прошу прощения, «в жопу». Американские вояки умеют не только грязно выражаться, но и вести увлекательные беседы. На военной базе ты услышишь оживленное обсуждение последних сводок с фронта и споры о военной технике. Но стоит бойцам вооружиться и выдвинуться в джунгли, они тотчас возьмутся за старое. К сожалению, озвучены диалоги совсем не так, как нам хотелось бы. Да и на актерах «Логрус» явно сэкономил: сложилось впечатление, что за всех второстепенных персонажей отдувались два человека. В свою очередь, главные герои говорят очень выразительно. После нескольких часов игры чувствуешь, что тебя окружает не кучка бездушных чурбанов, а настоящие люди. Пускай и выглядят они не слишком правдоподобно.

Чуть меньше года назад в «Дайджесте» мы уже разбирали локализацию *Half-Life 2*. Но то была адаптация **Valve Software**. Совсем недавно, в конце октября, в продажу поступило еще одно издание, на сей раз в переводе «Буки». Логичный вопрос: зачем это было нужно? «Может, вы их и не заметили, но в оригинальном переводе, выполненном компанией Valve, есть много неточностей, ошибок и просто досадных багов. Встречаются даже перепутанные места реплики. Фанаты, для которых важна каждая мелочь, с таким смириться не могли. Да и простые игроки жаловались», – комментирует **Юрий Вирич**, менеджер по продвижению продуктов компании. Большинство диалогов озвучили заново. «Бука» привлекла тех же актеров, что трудились над *Half-Life 2: Episode One*. Все они отлично справились со своей задачей. «В ходе работ над новым переводом мы тесно сотрудничали с администраторами и постоянными посетителями сайта [www.hl-inside.ru](http://www.hl-inside.ru)», – поясняет Юрий. – Это помогло избежать множества ошибок, допущенных Valve». Действительно, досадные баги были ликвидированы. Помнишь Барни? В игре он частенько ходит в шлеме. Так вот, в «Буке» речь этого персонажа обработали соответствующим эффектом, о чем не позаботились «валловцы». Озвучка некоторых героев осталась прежней: например, отец Григорий говорит все тем же характерным голосом с хрипотцой. Реплики комбайнов переозвучивать также не стали. Правда, персонажи частенько перебивают друг друга, но в этом локализаторы не виноваты.

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	n/a	
ТЕКСТ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	8.0	
СТИЛЬ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	5.0	
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №36	7.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	7.0

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
------	---

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	9.5	
ТЕКСТ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	10.0	
СТИЛЬ	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	9.0	
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №12	9.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	9.5





### КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 3: В ОФИСЕ



ЖАНР	Logic
РАЗРАБОТЧИК	VZlab
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	150 руб.
URL	<a href="http://www.vzlab.ru/rus/?page_id=56">www.vzlab.ru/rus/?page_id=56</a>
	<a href="http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&amp;itemID=533">www.russobit-m.ru/?page=tovar&amp;itemID=533</a>

«Как достать соседа 3: В офисе» никак не связана с первыми двумя частями игры. Главную роль здесь исполняет не Вудди, а некто Вадя. Да и козни злоумышленник строит совсем другому «соседу» – коллеге. «Офисное» продолжение известного юмористического платформера – дело рук отечественной компании **VZlab**, хорошо знакомой нам по «**Ядерному Титбиту**». Не то чтобы продолжение получилось совсем плохим, нет. Отлично анимированные модели героев, неплохие декорации и приемлемый дизайн уровней – все это есть. Но шарм предшественника утерян. Персонажам не хватает обаяния. А игровым ситуациям – юмора. Да и Вадя уступает предшественнику по всем статьям. Пройти третьего «Соседа» можно за пару часов без особых усилий. Да и pixel-hunting процветает. Некоторые активные объекты можно обнаружить, лишь тщательно изучив каждый миллиметр экрана. Сюжеты всех «покушений» предсказуемы. Улыбку вызвали лишь два-три прикола. Одно из главных достоинств игры – аудио сопровождение. Звуковой фон меняется в зависимости от комнаты, в которой мы находимся. В туалете слышен звук капающей воды, в офисе – как кто-то стучит по клавиатуре. Но все же российское продолжение серии забавных платформеров про сложные взаимоотношения соседей не слишком удалось. Вместо покупки «Как достать соседа 3: В офисе» лучше переиграй в две предыдущие части. Те же «Адские каникулы» гораздо веселее «офисных» приключений.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	n/a
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	n/a
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №37	<b>4.0</b>	



### FABLE: THE LOST CHAPTERS




ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Lionhead Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Nival
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	<a href="http://games.1c.ru/fable/">games.1c.ru/fable/</a>
	<a href="http://www.microsoft.com/games/fable/">www.microsoft.com/games/fable/</a>

**Fable: The Lost Chapters** вышла более года назад. Но даже сейчас эта RPG от **Lionhead** выглядит на все сто. В зрелищности она легко тягается с новенькой **Gothic 3**. И дело даже не в живописной картинке, а в сказочном мире игры. В этой красивой, трогательной и драматичной истории есть много непростых диалогов и персонажей – от безобидных детей до безжалостных некромантов. Актеры, приглашенные на озвучку **Nival**, потрудились на славу. Деревенская девочка, потерявшая мишку, просит найти игрушку плаксивым голосом. Местные солдаты выражаются строго по-армейски. Рассказчик зычным голосом говорит о гибели родственников главного героя: «И отец встал на защиту своего дома, но не был воином и пал, смертельно раненный». Игрока не покидает ощущение того, что он слушает сказку. Отлично озвучили и главного героя. Образ персонажа из легенды в локализации не разрушается. К адаптации текстов «ниваловцы» подошли творчески. Каждое предложение стилистически верно – дух фэнтезийного мира сохранен. К сожалению, не обошлось без технических проблем. Субтитры иногда мигают так, что их невозможно прочесть. Да и шрифты локализаторы подобрали не очень удачно: буквы крохотные и плохо прорисованные. Но в остальном у **Nival** получился великолепный перевод. Если тебе кажется, что сегодняшние RPG слишком мрачны, запускай **Fable: The Lost Chapters**. В волшебном мире этой игры ты будешь чувствовать себя комфортно.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	8.5
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	8.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №22	<b>9.0</b>	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №37 <b>8.0</b>



### BATTLEFIELD 2142



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Digital Illusions
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	700 руб.
URL	<a href="http://www.battlefield.ea.com">www.battlefield.ea.com</a>
	<a href="http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10567">www.softclub.ru/games/game.asp?id=10567</a>

**Battlefield 2142** – это, если ты вдруг пропустил рецензию в прошлом номере, шутер от первого лица в футуристических декорациях. Нововведений по сравнению с предыдущей частью не так уж много. Из весомых – свежий многопользовательский режим. В игре есть две стороны – Евросоюз и паназиаты. Бойцы Европейского союза говорят на английском, а воины Паназиатской коалиции, как и в оригинале, на русском (дело в том, что по сюжету именно вокруг нашей страны сформировался второй альянс – прим.ред.). Общаются солдаты, как им и подобает, по-армейски: «Есть!», «Никак нет!», «Замечен враг!». Азам боевых действий нас обучает бывалый ветеран. А о том, как управляться с техникой, ненавязчиво и грамотно рассказывает девушка. Актеры озвучки, безусловно, постарались. Однако после пары часов игры скупые фразы «Нужен транспорт!» и «Здесь раненый!» начинают приедаться. Все реплики товарищей и звуковые сообщения бортовых систем сопровождаются субтитрами, которые так же, как подсказки и описания игровых карт, переведены очень недурно. Справедливости ради заметим, что есть и нестыковки. Ребята кричат: «Замечен вертолет противника!». Хотя речь идет о боевом корабле (gunship). Но это не критично. Могли и перепутать. Война все-таки. Спасибо компании «**Софт Клуб**» и за сохраненный стиль оригинала даже в такой, казалось бы, мелочи, как шрифты.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	7.5
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	8.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	8.5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №36	<b>8.0</b>	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №37 <b>7.5</b>





## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE



ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.dow-darkcrusade.com www.dawnofwargame.ru

К адаптации игры в популярном сеттинге следует подходить очень осторожно. Напортачишь, и фанаты завалят тебя гневными письмами. И повод «Бука» на этот раз дала. Озвучка **Dark Crusade** ужасна. Начнем с того, что реплики некоторых рас как две капли воды похожи на те, что были в русских версиях **Warhammer 40.000: Dawn of War** и первом дополнении **Winter Assault**. Их переводом занимались GFI и «Руссобит-М». Временами возникают комичные ситуации: к примеру, юнит Land Rider (в оригинале) «Букой» переведен как «БТР», но голос за кадром сообщает, что это Джаггернаут. К слову, этот баг, как и проблему с онлайн, должны были устранить первым же патчем. Но неважную игру актеров не залатаешь. Налицо нехватка кадров: реплики разных героев зачитывают одни и те же люди. Да и духом Warhammer 40.000 они явно не прониклись. Безжалостные убийцы, воины Хаоса говорят излишне официально. А ведь это поле боя, а не светский раут! Голоса юнитов империи Тау обработаны ужасным эффектом, будто те вещают в испорченный мегафон. Актер, озвучивавший героя Шас'О Каисса (да и не только его), говорит так, будто принял на грудь пару стопок. Уж больно расхлябанна его речь. Хрюканье орков просто ужасно; они, может, и не самые благородные существа, но и не свиньи. Тут и там неуместный кавказский акцент, «прыгающие» интонации, ужасные звуковые эффекты... Да с текстами не все ладно. В сюжетных роликах речь за кадром часто расходится с субтитрами.

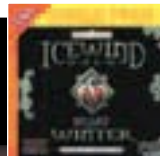
## СЕЗОН ОХОТЫ



ЖАНР	Platformer
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.openseasongame.com www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=sezon_ohoty

**Open Season** – детский платформер по мотивам одноименного мультфильма. В главной роли – медведь Буг. Волею судеб он оказался вдали от дома. И наша задача – вернуть Потапыча в родной гараж. Но путь предстоит нелегкий. Игра однозначно придется по вкусу юным геймерам, а вот людям постарше местами будет скучновато. На 26-ти ярких, красочных уровнях косолапый то и дело встречает забавных существ, которые помогают ему добраться до дома. Озвучка персонажей, несомненно, главный критерий, по которому следует оценивать подобные локализации. Дружно говорим спасибо «Новому Диску»: к работе над «Сезоном Охоты» они привлекли тех же актеров, что подарили свои голоса героям одноименной анимационной ленты. Хозяина леса «играет» Федор Бондарчук, Михаила Боярский хриплым голосом зачитывает текст кровожадного охотника Шо, а за слегка придурковатого оленя Элиота «отдувается» Олег Куликович, некогда озвучивавший Змея в мультфильме «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». Примечательно, что за эту же роль боролись такие звезды, как певец Дима Билан и юморист Миша Галустян. Но право озвучить парнокопытную мультяшку досталось Куликовичу – и он нас не разочаровал. Полный порядок и с текстами. Предложения построены грамотно, стилистических ляпов и опечаток нет. Не придаться и к другим аспектам русской версии. Удачно подобранные шрифты и отсутствие технических проблем только подтверждают высокий уровень этой локализации.

## ICEWIND DALE: HEART OF WINTER



ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Black Isle Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	150 руб.
URL	games.1c.ru/icewind_heartofwinter/

«1C» продолжает переводить и издавать классические ролевые игры от **Interplay**. Про локализации **Fallout 2** и **Icwind Dale** мы уже рассказывали в прошлых номерах. Теперь настал черед **Icwind Dale: Heart of Winter**. Обе локализации – **Icwind Dale** и **Icwind Dale: Heart of Winter** – «1C» выдержала в едином стиле: никаких расхождений в именах и терминах. Даже актеры для озвучки привлекли тех же. И это, конечно же, большой плюс. Голос за кадром часами рассказывает нам сказки. Актер отработывает на совесть. Варвары, как и положено, хрипят и басят. А вот артисты, озвучивавшие барменов, торговцев и просто слоняющихся по поселку горожан, иногда переигрывают. В результате будничные рассказы о работе в торговой компании начинаются напоминать воинственные речи вождей северных народов – к чему это? В текстах тоже попадаются не критические, но заметные ошибки. Так, шаман северных племен в одной реплике называет своего верховного бога *Темпосом*, а в другой – *Темпусом*. Легендарного героя Долины Ледяного Ветра *Джеррода* некоторые персонажи называют *Джеродом*. А парочка воинов из клана *Змея* обозначаются в игре как бойцы из клана *Змея*. Все это мелочи, но ведь для поклонников серии важна каждая деталь. В общем, как мы и ожидали, перевод **Heart of Winter** остался на уровне адаптации **Icwind Dale**: ни лучше, ни хуже. Не забудь, что для запуска дополнения потребуются установленная первая часть.

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
------	--

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div>&lt;</div>
------	--

ЗВУК	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div>&lt;/</div></div>
------	---





## PARAWORLD

ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Sunflowers Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.paraworld.com/
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=paraworld	

## X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ 2.0

ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Egosoft
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Пять CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	egosoft.com/games/x3/info_en.php
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=x3rus	

## КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2

ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Stardock Corporation
ИЗДАТЕЛЬ	1C/snowball.ru
ЛОКАЛИЗАТОР	snowball.ru
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	220 руб.
URL	www.galciv2.com
www.snowball.ru/federation/	

Обложку **ParaWorld** украшает надпись: «Бюджет игры 8.000.000 долларов!». Честно говоря, мы рассчитывали увидеть не только выдающуюся игру, но и достойную локализацию. Но ни того, ни другого не получили.

Сомнения в качестве русской ParaWorld закрадываются еще во время вступительного ролика. Все персонажи, включая даже главных героев, говорят невыразительно и неземно. Например, викинги общаются слишком спокойно, что северным воинам не свойственно. А наш любимый герой Энтони Коул, который, к слову, жутко похож на Росомаху (ведь все видели фильм «Люди Икс»?), в локализации говорит настолько нудно и фальшиво, что хочется поскорее его заткнуть. А ведь в оригинале его можно было слушать с упоением: персонаж бует и свое нравен. А что осталось от этого яркого образа в локализации? Мокрое место. Не вжились в свои роли и другие актеры. Игровые диалоги поблекли. Порой, кстати, речь опаздывает за происходящим на экране. По сути, посредственная озвучка – единственный серьезный промах «Нового Диска», но зато какой!

К счастью, с текстами все в полном порядке: многочисленные описания юнитов и зданий, всплывающие подсказки читаются легко. Адаптация игровых менюшек также не вызывает нареканий. Не забыли локализаторы и про такой важный аспект русификации, как шрифты. Они подобраны отлично. Но халтурная озвучка портит все впечатление. Мы разочарованы.

Космический симулятор **X3: Reunion** получился весьма неоднозначным. Свобода выбора игрового пути, большой перечень оригинальных «фишек» и умопомрачительная графика – с одной стороны. И огромное количество багов – с другой. Англоязычные геймеры невольно стали бета-тестерами, а вот нам это уже не грозит. «Новый Диск» выпустил «X3: Воссоединение», уже пропатченное до версии 2.0.02 (именно об этом свидетельствует приписка «2.0» в названии).

Весь игровой текст переведен в полном объеме, да так, что и придраться не к чему. Нам не удалось найти ни одной орфографической ошибки. Стилистически все тоже верно: предложения сконструированы очень грамотно.

Не отлынивали от своих обязанностей и актеры. Они зачитывают тексты живо и эмоционально. Бортовой компьютер говорит электронным женским голосом, который всем нам знаком по фантастическим фильмам. Единственный промах – озвучка брифингов перед миссиями. Невидимый координатор вещает слишком уж пафосно. Речь идет лишь о том, чтобы разделаться с группой вражеских истребителей. А кажется, что от этого зависит судьба галактики.

С момента релиза оригинальной версии прошло чуть больше года, локализация сильно задержалась – и это ее главный недостаток. Впрочем, время «Новый Диск» попусту не тратил: качество русскоязычной версии отвечает самым высоким требованиям.

Сегодня, когда сериал **Master of Orion** приказал долго жить, конкурировать в жанре глобальных стратегий с «**Цивилизациями**» Сиды Мейера и **Total War** может только «**Космическая Федерация 2**» (она же **Galactic Civilizations II: Dread Lords**). Будучи лидером одной из 10-ти рас, ты принимаешь решения, от которых зависит судьба галактики: колонизируешь звездные системы, развиваешь экономику, ведешь научные исследования, отстраиваешь флот, сражаешься в космосе и на поверхности планет, заключаешь союзы и обмениваешься технологиями. Всего и не упомянешь. Что интересно, выиграть можно разными способами: дипломатическая победа ничем не хуже добытой в бою!

Такой игре и перевод нужен толковый. За него взялась студия **snowball.ru**, славащаяся качественными локализациями. Не подвела она и на сей раз. Жаль только, что русская версия вышла на полгода позже английской.

Видно, что тексты вылизывали очень долго: даже острый редакторский глаз серьезных ошибок не приметил. Хорошо подобрали и шрифты: они идеально подходят под стиль игры. А вот про озвучку и сказать почти нечего. Лишь в разделе обучения девушка-диктор хорошо поставленным голосом зачитывает текст, появляющийся на экране. Без особых эмоций, но они и ни к чему!

Локализацию можно было бы признать образцово-показательной, если бы не страшный ляп: «сноубольцы» не подключили все сценарии за исключением базового.

ЗВУК	4.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	5.0
ТЕКСТ	7.0		
СТИЛЬ	6.0		
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	7.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	5.0



ЗВУК	7.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	7.5
ТЕКСТ	9.0		
СТИЛЬ	7.5		
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №37	7.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	7.5



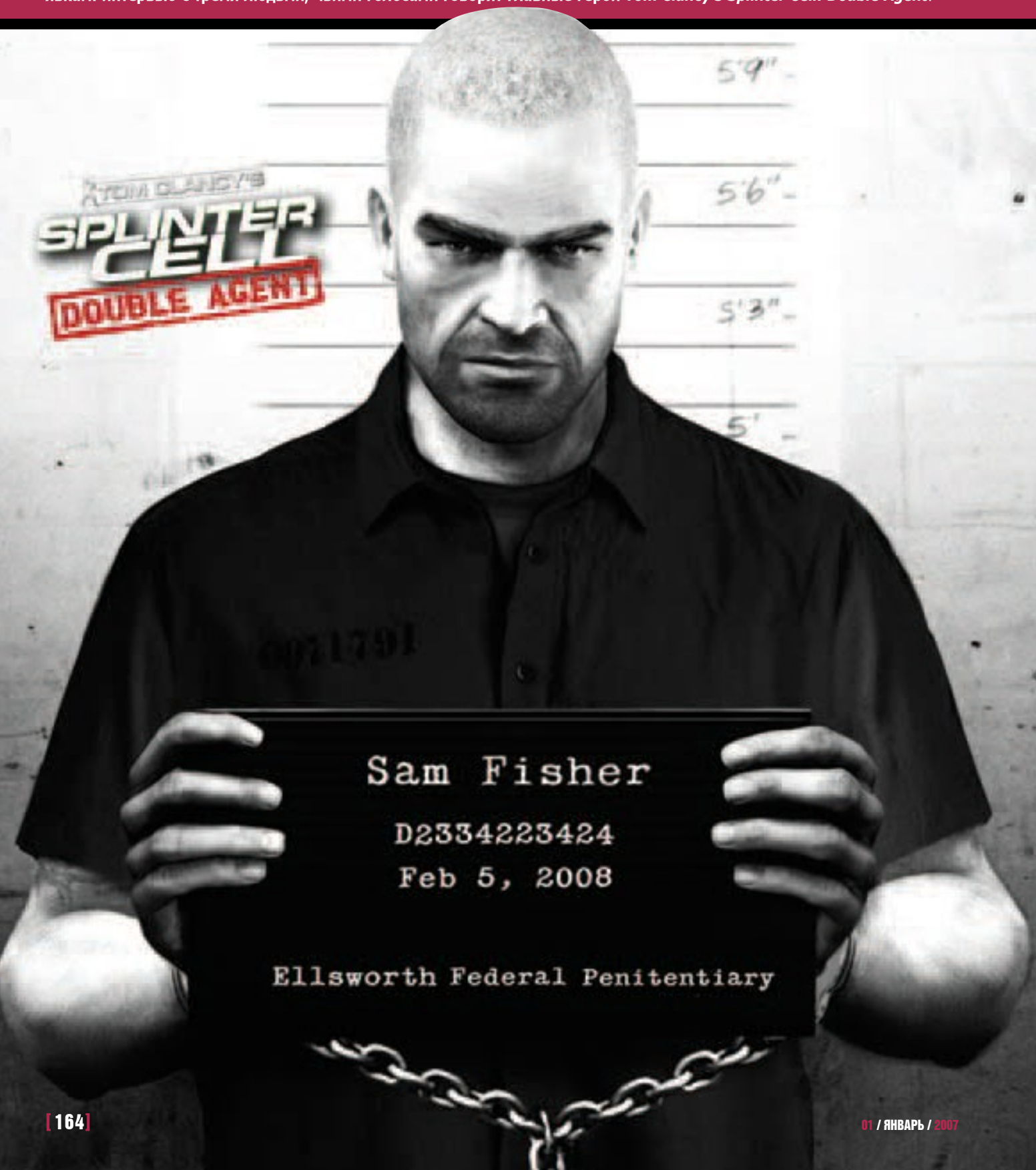
ЗВУК	8.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ	6.5
ТЕКСТ	9.0		
СТИЛЬ	9.0		
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №29	8.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №37	6.5





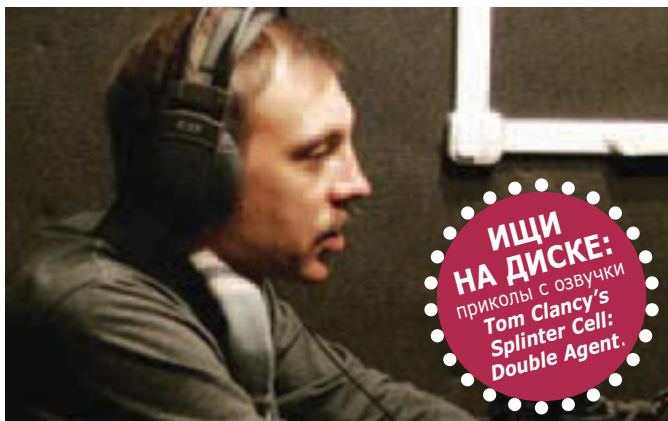
# АГЕНТУРНЫЕ ГОЛОСА

Их голоса мы слышим в отечественных локализациях. Их работу мы оцениваем в каждом выпуске «Дайджеста». Им по силам превратить посредственную игру в настоящий спектакль. Они бойцы невидимого фронта. По твоим заявкам: интервью с тремя людьми, чьими голосами говорят главные герои *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*.





## АКТЕР: СЕРГЕЙ ЧОНИШВИЛИ РОЛЬ: ГЛАВА ТЕРРОРИСТОВ



**ИЩИ  
НА ДИСКЕ:**  
приколы с озвучки  
Tom Clancy's  
Splinter Cell:  
Double Agent.

**Р.ИГРЫ:** Скажите, знакомы ли Вы с игрой перед записью озвучки?

**С.Ч.:** С игрой никогда не знакомлюсь. Я и оригинальную озвучку слушаю только в тех редких случаях, когда требуется точное повторение интонации. А вообще я люблю импровизировать. Поэтому просто просматриваю изображения самого персонажа (картинки, арты, скриншоты) и представляю, какой у него должен быть голос. В этом случае речь звучит более естественно.

**Р.ИГРЫ:** Есть ли разница между озвучиванием компьютерных игр и дубляжем кино, мультфильмов?

**С.Ч.:** Естественно, разница есть, и очень большая. Озвучка компьютерной игры – это прежде всего рассказ, «наговаривание» определенного текста. А дубляж кино, мультфильма – это игра, почти как в театре. Но для меня все виды деятельности одинаково интересны. К любой работе я подхожу профессионально.

**Р.ИГРЫ:** Сами играете на компьютере?

**С.Ч.:** Вы будете смеяться, но нет, я не играю. Я сплю по 4 часа в сутки. Живу без выходных. Да и трехнедельный отпуск в этом году позволил себе впервые за 6 лет. Поэтому на игрушки меня просто не хватает.

## АКТЕР: ВСЕВОЛОД КУЗНЕЦОВ РОЛЬ: ЛАМБЕРТ



ботал во МХАТе им. Горького. Параллельно с учебой в аспирантуре снимался в кино. Играл Валентина в фильме «Валентин и Валентина», Николку в «Белой гвардии». Озвучиванием начал заниматься в 1995 году. Поучаствовал в работе над русскими версиями диснеевских мультсериалов – «Русалочка», «Аладдин», «Чокнутый». Потом уже начали приглашать на локализации компьютерных игрушек.

**Р.ИГРЫ:** Расскажите о себе, как Вы стали заниматься озвучиванием?

**В.К.:** Я окончил театральное училище им. Щепкина, потом два с половиной года прора-

**Р.ИГРЫ:** Расскажите о своих предыдущих проектах.

**В.К.:** Всех и не упомянешь. Но

мне особенно запомнилась отечественная игра «12 стульев» (полное название проекта – «12 стульев: Как это было на самом деле», разработчик – Software Industry Company, издатель – «МедиаХауз» – прим.ред.), где я осуществил свою заветную мечту – сыграл Остапа Бендера. Конечно, запомнилась серия *Splinter Cell*. Я участвовал в создании всего сериала начиная с первой части. Очень понравилось работать также над «The Fall. Последние дни мира».

**Р.ИГРЫ:** Кого Вы «играете» в «Двойном агенте»?

**В.К.:** В «Двойном агенте» я озвучиваю Ламберта, начальника Сэма Фишера. Кстати, почти все, что я о нем знаю, – это то, что

он огромный темнокожий мужчина. Я стараюсь готовиться к озвучке, лучше узнавать персонажа, но, к сожалению, далеко не всегда удается уделить хоть немного времени этому занятию. Сроки обычно очень сжатые.

## ФАКТЫ

**Над игрой работали:**  
4 сотрудника отдела локализации  
4 переводчика  
18 актеров  
1 цех тестеров

**Было переведено:**  
300 страниц текста  
40 часов звука

3 недели длилась локализация

## АКТЕР: ВАЛЕРИЙ СТОРОЖИК РОЛЬ: СЭМ ФИШЕР



**Р.ИГРЫ:** Расскажите, пожалуйста, о себе. Как долго Вы занимаетесь озвучиванием компьютерных игр?

**В.С.:** Меня зовут Валерий Сторожик, я Заслуженный артист

России. Много лет работаю в Театре Моссавета и вообще считаю себя театральным человеком. В свое время закончил училище им. Щепкина, работал в Малом театре. Очень много снимался в кино, занимался дубляжем фильмов, читал и читаю закадровые переводы, в том числе и для компьютерных игр. Мне очень интересно ими заниматься, потому что я люблю все новое, современное. Кстати, все диски с проектами, над которыми я работал, лежат у меня дома. Самому, конечно, не удастся поиграть из-за нехватки времени, но я

с удовольствием смотрю, как это делают мои дети.

**Р.ИГРЫ:** Скажите, какая у вас роль в «Двойном Агенте»?

**В.С.:** В «Двойном Агенте» я «играю» главного героя Сэма Фишера. Кстати, и в предыдущих частях Сэма озвучивал тоже я. Честно говоря, я думал, что у меня лирический голос, не соответствующий такому мужественному, сильному, боевому человеку тембр. Наверное, просто не заметил, как возмужал и заматерел...

**Р.ИГРЫ:** Есть ли принципиальная разница между озвучкой компьютерной игры и дубляжем фильма?

**В.С.:** Для меня нет никакой разницы. Работа над игрой, фильмом или мультфильмом может отличаться какими-то техническими моментами, но принципиально никаких расхождений. Правда, при озвучке игр многое зависит от звукорежиссеров, которые держат ухо востро и «управляют» твоим голосом. При дубляже фильмов их роль не так высока, потому что у актеров есть возможность ознакомиться с лентой самостоятельно.





## РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
CivCity: Rome	CivCity: Rome	1C	Firefly Studios/Firaxis Games	Atomy	Management	n/a
Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate	Нивал	Нивал	Нивал	Turn-Based Strategy	n/a
Joint Task Force	Joint Task Force	Софт Клуб	Most Wanted Entertainment	Софт Клуб	Real-Time Strategy	7.0
Need for Speed: Most Wanted	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клуб	EA Black Box	Софт Клуб	Racing	n/a
Neverwinter Nights 2	Neverwinter Nights 2	Акелла	Obsidian Entertainment	Акелла	Role-Playing Game	n/a
SAS. Спецназ против терроризма	SAS Anti-Terror Force	GFI / Руссобит-М	Atomic Planet Entertainment	GFI / Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Scarface: The World Is Yours	Scarface: The World Is Yours	Софт Клуб	Radical Entertainment	Софт Клуб	Action	7.0
Sword of the Stars: Повелители звезд	Sword of the Stars	Новый Диск	Kerberos Productions	Новый Диск	Strategy	n/a
The Sims 2: Питомцы	The Sims 2: Pets	Софт Клуб	EA Redwood Shores	Софт Клуб	Life Sim	9.0
Torrente 3: Трахтенберг в Мадриде	Torrente 3: El Protector	Новый Диск	Virtual Toys	Новый Диск	Action	n/a
Warhammer: Печать Хаоса	Warhammer: Mark of Chaos	ND Games	Black Hole Entertainment	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
Бесконечное путешествие	The Longest Journey	1C	Funcom	snowball.ru	Adventure	n/a
Виктория. Революции	Victoria: Revolutions	1C	Paradox Interactive	snowball.ru	Real-Time Strategy	n/a
Дневной Дозор	Дневной Дозор	ND Games	Targem Studio/Nival Interactive	n/a	Turn-Based Strategy	n/a
Звездный спецназ	DevastationZone Troopers	GFI / Руссобит-М	CGS Software	GFI / Руссобит-М	Action	n/a
Инстинкт	Instinct	ND Games	Newtonic Studio/Digital Spray Studios	Новый Диск	First-Person Shooter	n/a
Кандидат	The Apprentice	GFI / Руссобит-М	Big Top Games	GFI / Руссобит-М	Logic	n/a
Лучшие из лучших: Баскетбол	Euroleague Basketball	Play Ten Interactive / Руссобит-М	Idoru	Play Ten Interactive / Руссобит-М	Sport	n/a
Магия крови: Время Теней	Магия крови: Время Теней	1C	SkyFallen Entertainment	n/a	Role-Playing Game	n/a
Новые амазонки	Новые амазонки	GFI / Руссобит-М	ExE-Soft	n/a	Adventure	n/a
Обратный отсчет	Обратный отсчет	Бука	Primal Software	n/a	Action	n/a
Полный привод: УАЗ 4x4	Полный привод: УАЗ 4x4	1C	Avalon Style Entertainment	n/a	Racing	7.5
Санитары подземелий	Санитары подземелий	1C	1C	n/a	Role-Playing Game	n/a
Цезарь 4	Caesar 4	Софт Клуб	Tilted Mill Entertainment	Софт Клуб	Management	8.0

## ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Российское издательство «Софт Клуб» еще в сентябре сообщило нам о том, что вскоре выйдет локализация гоночной аркады **Need for Speed Carbon**, но точные сроки так и не назвала. Посему объясняем: «Need for Speed Carbon – Коллекционное издание», которое уже месяц лежит на прилавках магазинов, – это вовсе не русская, а английская версия. Горячо ожидаемая отечественными геймерами локализация поступит в продажу в январе. А там, глядишь, и наша рецензия подоспеет.

## NEED FOR SPEED CARBON

ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	EA Black Box
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
URL	<a href="http://www.needforspeedcarbon.com">www.needforspeedcarbon.com</a>
	<a href="http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10622">www.softclub.ru/games/game.asp?id=10622</a>



## РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
<b>DVD-BOX</b>		
1.	The Sims 2: Питомцы	Софт Клуб
2.	FIFA 07	Софт Клуб
3.	Battlefield 2142	Софт Клуб
4.	Цезарь IV	Софт Клуб
5.	Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера	Нивал
6.	Medieval 2: Total War. Эксклюзивная демо-версия	Софт Клуб
7.	World of Warcraft	Софт Клуб
8.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клуб
9.	Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	Бука
10.	Need for Speed: Most Wanted. Русская версия	Софт Клуб
<b>JEWEL-BOX</b>		
1.	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	Нивал
2.	Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	Бука
3.	Санитары подземелий	1C
4.	Полный привод: УАЗ 4x4	1C
5.	Just Cause	Новый Диск
6.	Тачки	Новый Диск
7.	Company of Heroes	Бука
8.	Sid Meier's Civilization IV	1C
9.	Unreal Anthology	Новый Диск
10.	Сезон охоты	Новый Диск



## РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Декабрь 2006
Alpha Prime	1C	Shooter	2007
Anno 1701	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2006
Armed Assault	Акелла	Shooter	I квартал 2007
BASE Jumping: Точка отрыва	Новый Диск	Simulation	I квартал 2007
Bionicle Heroes	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Campus	Новый Диск	Adventure	Март 2007
CivCity: Rome	1C	Strategy	Декабрь 2006
Crazy Frog Racer 2	Новый Диск	Racing	Декабрь 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Бука	Action	Декабрь 2006
Devil May Cry 3.5 (Special Edition)	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Diabolik: Evil's Origin	Акелла	Adventure	Декабрь 2006
D1RT. Происхождение видов	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Eragon (Эрагон)	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Europa Universalis 3 (Европа 3)	1C	Strategy	Март 2007
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Акелла	MMORPG	Декабрь 2006
F.E.A.R. Extraction Point (F.E.A.R.: Эвакуация)	Софт-Клуб	Shooter	IV квартал 2006
Guild Wars Nightfall	Бука	MMORPG	Декабрь 2006
Hitman: Кровавые деньги (русские субтитры)	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Jade Empire: Special Edition	Бука	RPG	I квартал 2007
Joint Task Force	Софт-Клуб	Strategy	IV квартал 2006
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Made Man: Человек Мафии	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Medieval 2: Total War	Софт-Клуб	Strategy	IV квартал 2006
Namco Museum 50-th Anniversary	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Phantasy Star Universe	Софт-Клуб	RPG	IV квартал 2006
Pro Evolution Soccer 6	Софт-Клуб	Simulation	IV квартал 2006
RACE: Автогонки WTCC	Новый Диск	Racing	Декабрь 2006
Rayman Raving Rabbids	Бука	Action	I квартал 2007
Reservoir Dogs (Бешенные псы)	Акелла	Action	I квартал 2007
Resident Evil 4	Новый Диск	Action	I квартал 2007
Ripaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	I квартал 2007
Scarface	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Sonic Riders	Софт-Клуб	Action	Декабрь 2006
Спецназ 2 (Спецназ 2: Охота на олигарха)	Play Ten	Shooter	Январь 2007
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-M/GFI	Strategy/RPG	I квартал 2007
Stoked Rider	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2006
Stronghold Legends	1C	Strategy	Декабрь 2006
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	I квартал 2007
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II - The Rise of the Witch-King	Софт-Клуб	Strategy	Декабрь 2006
Titan Quest: Immortal Throne	Бука	Action/RPG	I квартал 2007
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	IV квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Top Spin 2	Бука	Simulation	I квартал 2007
Two Worlds	Акелла	RPG	Март 2007
War Front: Turning Point	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клуб	MMORPG	Январь 2007

СОБИРАЕШЬСЯ КУПИТЬ ЦИФРОВИК?

## ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

УЗНАЙ БОЛЬШЕ  
О КАЖДОЙ МОДЕЛИ!

подробный гид покупателя  
цифровых камер



ЭКОНОМИТ  
ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ



# WORLD OF WARCRAFT

## РАБОТА В ГРУППЕ: ОСНОВЫ ЭТИКЕТА

**Одна голова хорошо, а две лучше. Этот древний как мир постулат работает повсеместно, и World of Warcraft – не исключение. Будучи всесторонне развитой многопользовательской RPG, WoW поддерживает совместные приключения двух и более игроков. А в рейдах на некоторые подземелья участвуют до сорока человек.**

Так уж устроен виртуальный мир, что квесты одного уровня зачастую кардинально различаются по сложности. Некоторые задания маркируются в журнале значком «плюс». Это означает, что придется сразиться с элитными монстрами (подробнее – смотри энциклопедию). Часть миссий проходит в подземельях, рассчитанных на взаимодействие пяти игроков, часть – в рейдовых катакомбах, где сражаются десятки героев. Дважды проделав непростой путь с первого по шестидесятый уровень, я могу смело сказать, что количество «групповых» квестов составляет примерно 40% от общего числа заданий. Конечно, можно подняться до максимального уровня, выполняя исключительно сольные миссии. Но, поверь, одному тебе будет скучно. Да и обзавестись эпическими артефактами вряд ли удастся, ведь их дают лишь за элитные поручения. Существуют целые серии заданий, которые нужно выполнить в определенной местности или в подземелье. Глазки загорелись? Тогда поехали дальше.

### ИЩУ ВРЕМЯ ИЛИ ДРУГА БЕЗ В/П

С тех пор как World of Warcraft выросла до версии 1.11, в игре появился общедоступный чат-канал LFG (Looking For Group). Ранее просматривать сообщения можно было исключительно в столицах, но после выхода патча доступ к чату открылся повсеместно. Чтобы не попасть впросак и не стать объектом для насмешек, нужно знать несколько базовых правил общения и стараться никогда о них не забывать.

В чате LFG ищут либо уже созданную, но неполную группу, либо недостающего воина, без которого поход попросту не имеет смысла. Определившись с предметом поиска, выбирай подземелье. В WoW они называются instance (на сленге – «инстанс», «инст») и всего их двадцать два, не считая рейдовых. Каждый «инст» имеет свое обозначение. Например, The Sunken Temple сокращают до ST, а Shadowfang Keep – до SFK. Думаю, ты быстро поймешь, что фразу «LFG ZF» следует расшиф-



Как следует вооружившись, можно выполнять элитные квесты и в одиночку.





Задача танка – следить за тем, чтобы босс и монстры не били слабых членов группы.

ровывать как «ищу союзников для похода в Зуль-Фаррак», а «LF2M war + random Strat» как «ищу двух добровольцев – воина и любого другого персонажа – для прохождения подземелья Stratholme».

Пусть тебя не пугают странные сокращения, очень скоро ты научишься расшифровывать LFG буквально на лету. Но, общаясь в чате, не забывай об этикете. Не стоит писать одно и то же сообщение (даже с незначительными изменениями) несколько раз подряд. Не следует использовать LFG для чего-либо еще – например, для торговли, глупых вопросов или просто общения не по теме. Ну и самое главное – не стоит реагировать на все нарушения, мат и прочую дребедень. Ибо одна глупость порождает массу других. В результате поиска тебя примут в группу или предложат свои услуги. Чтобы пригласить персонажа, щелкни правой кнопкой мыши на его нике в чате и выбери *Invite*. По идее, перед игроком должна выскочить табличка с сообщением «Вас приглашают в группу – принять или отказать?». Если ты ничего не напутал, то через секунду-другую в твоей когорте будет одним человеком больше. Ну вот, теперь ты готов к приключениям.

## КУДА ИДЕМ МЫ С ПЯПАЧКОМ

Любая групповая авантюра, будь то поход в «инстанс» или просто совместное выполнение заданий, требует серьезного подхода. Как мы уже писали (см. №09), классы персонажей делятся на три типа: танков, хилеров и дпс. Соответственно, в группе из пяти игроков нужен хотя бы один танк (а больше, за редким исключением, и не

требуется) и один хилер. Но если цель слишком низок, то можно взять ему в помощники второго лекаря. Не стоит удивляться сообщению вроде «LFM dru/priest/sham». Оно означает, что люди ищут дополнительного хилера, а уж насколько он хорош, им неважно.

Следует, однако, помнить, что каждое подземелье обладает своими особенностями. В Blackfathom Deeps есть некий шар, прикосновение к которому повышает силу ледяных заклинаний (что крайне полезно для магов и шаманов); в «инстах» с нежитью (Stratholme, Scholomance) присутствуют источники инфекционных заболеваний (disease) – а значит, нужны祭司 для излечения этих недугов; в Dire Maul полно элементов и демонов, с которыми отлично справляются варлоки. Подбирая команду, всегда помни о предстоящих трудностях. Проявляй уважение к другим, не заставляй их ждать себя.

Когда группа сформирована, всем следует выдвигаться к «инсту», не задерживаясь. Будет просто замечательно, если ты еще до похода возьмешь побольше заданий для этого подземелья и поделишься ими с другими членами группы. Чтобы удачно раздать квесты, нажми кнопку *L*, выбери квест и щелкни по кнопке *Share*. Все, кто находится рядом с тобой, смогут его принять. Создавая команду, помни: совсем не обязательно быть лидером, особенно если ты собираешься посетить инстанс впервые. Гораздо лучше, если руководит действиями более опытный игрок. Оспаривать лидерство ветерана глупо, но и постоять за себя нужно уметь. Всегда можно выкинуть человека из группы, если он ведет себя некорректно: сквернословит, отказывается

## ОРКО-МЕЛОВЕЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

**АУКЦИОН, АХ** – AH, Auction

House. В каждой столице есть NPC, представляющие Аукцион, местный рынок предметов. Интерфейс Аукциона устроен таким образом, что игрок может запустить поиск по определенному параметру, сделать ставку на ту или иную вещь и выложить на продажу собственные пожитки. Продаваемый товар находится на АХ от восьми до двадцати четырех часов – игрок сам устанавливает необходимое время. Помимо начальной стоимости можно указывать сумму, за которую лот сразу уйдет покупателю, не дожидаясь окончания торгов. За свои услуги Аукцион берет 10% от «государственной» стоимости товара, то есть той цены, по которой вещь продавал бы NPC.

**ДИЗ** – Dis, DE, Disenchanting.

Процесс, в результате которого предмет необычного, редкого, эпического или даже легендарного качества разбивается на многочисленные «шарды». Каждый игрок, до отказа забивший сумки ненужными вещами, рано или поздно берет на время Enchanting, чтобы и место освободить, и на «шардах» как следует подзаработать.

**ШАРД** – Shard (осколок).

Магическая сущность предмета, материализующаяся при «дизе». К самым популярным и необходимым относятся Greater Eternal Essence, Large Brilliant Shard и Nexus Crystal.

**ЭЛИТКИ** – Elite. Данный термин относится как к монстрам, так и к заданиям. «Элитный квест» подразумевает, что персонажу придется выполнять поручение в районе, населенном крайне опасными врагами. Элитного монстра своего уровня, в принципе, можно убить, если он не обладает иммунитетом к способностям, которые ты намереваешься использовать. Иногда могут потребоваться вспомогательные зелья. Большинство подземелий населено именно элитными монстрами.

**ИНСТАНС, ИНСТ** – Instance.

Подземелье в World of Warcraft. Отдельная зона, куда может попасть только группа. Причем второй отряд в катакомбы уже не войдет: выскочит сообщение о том, что «инстанс» заполнен.

**ЭПИКИ** – epics. Предметы наивысшего качества с кучей полезных свойств и важных характеристик. Эпики можно получить в качестве



ОРКО-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ  
СЛОВАРЬ (продолжение)

награды за квест, смастерить самостоятельно, приобрести на АХ или «выбить» из какого-нибудь монстра. Правда, в последнем случае шанс получить эпическую вещь гораздо ниже 1%. Впрочем, несмотря на процент успеха, мне везло неоднократно. Эпик также может остаться после босса группового подземелья, однако вероятность также невелика. В рейдовых инстансах на сорок человек с каждого босса падает строго ограниченное количество эпических артефактов, зато в обязательном порядке.

**БОЕ** – Bind on Equip. Магическая вещь, которая, если ее надеть, «привязывается» к персонажу навсегда. После этого у нее появляется статус Soulbound. Такой предмет нельзя выставить на АХ или продать другому персонажу. Его можно только «дизнуть», выкинуть или сбить вендору. Так что, если не хочешь, чтобы над тобой смеялись, не спрашивай про специальные заклинания, извещающие от Soulbound.

**БОП** – Bind on Pickup. Предмет, который получает статус Soulbound сразу, как только игрок его взял. Обычно у «бопов» характеристики лучше, чем у «бое». Практически все эпика, падающие с боссов, являются «бопами».

**ВЕНДОР** – Неигровой персонаж, который покупает и продает вещи. Некоторые вендоры, специализирующиеся на оружии или доспехах, могут также починить подпорченные артефакты.

**ЛУТ** – Loot. Содержимое карманов убитого монстра: деньги, тряпье, побрякушки и ценные вещи. Некоторые предметы можно выбить только из определенной группы монстров. Например, эссенции огня попадают лишь у элементарей огня высокого уровня.

**РОЛЛ** – Roll. Игроки бросают виртуальные кубики (выполняется командой /roll, которую нужно написать в чате), по умолчанию их значение составляет от 1 до 100. Кто больше выбросит, того и тап-ки. То есть того и лут.

**СЛОТ** – Slot. В данном случае данный термин означает место в группе или рейде. Если в LFG пишут «LFM random DM last slot», это означает, что у ищущих граждан есть еще одно место в группе для любого класса.



Чем сложнее квест, тем круче награда. Старайся во всем быть первым.

подчиняться приказам или претендует на вещь, которая ему совершенно не подходит. Особо яростные споры вызывают бое-вещи (Bind on Equip), поэтому о трофеях договаривайтесь заранее. В данном случае не зазорно делить шкуру неубитого медведя. Есть несколько схем раздачи «лута» (ценностей с убитых противников). Режим Free For All подразумевает, что обыскать труп монстра может тот, кто первый до него дотянется. В Group Loot право на «лут» переходит по очереди к каждому члену команды. Грубо говоря, если с первого монстра все вещи и деньги забрал воин, то имущество второго чудовища возьмет себе друид. Дележка же редких артефактов производится при помощи так называ-

емого «ролла». На экране появляется окошко с предметом и тремя кнопками. Щелкнув по крестику в правом верхнем углу, ты откажешься от «доли». Нажав кнопку *Greed*, заявишь, что тебе интересен предмет, но только с точки зрения его продажи. Наконец, команда *Need* заявит о твоём намерении обзавестись вещицей для личного пользования. Есть и третий вариант дележки «лута» – Master Looter. В этом случае все необычные вещи лидер отряда распределит собственноручно. Данная схема имеет смысл только тогда, когда игроки безоговорочно доверяют своему предводителю. В противном случае лучше не рисковать. Вообще самое главное в группе – не экипировка или уровень участников,



Уникальный босс из Scholomance. Можно находиться рядом с ним до тех пор, пока не нанесешь удар.



а их сообразительность и умение действовать в команде. Воин обязан понимать, что на его совести здоровье остальных игроков. Он не должен допустить, чтобы монстры «пошли в рейд», то есть начали атаковать других членов отряда. Хилеры отвечают за жизни своих соратников. Словом, у каждого бойца есть важная роль. Кто-то должен усиливать группу временными заклинаниями и аурой, варлоку надлежит постоянно обновлять SoulStone, шаману – выставить разномастные тотемы, хантеру – вешать марки и так далее. Монстры патрулируют подземелья группами, а также собираются в стаи. Патрули необходимо атаковать в тот момент, когда вместе с ними не бегут другие чудища, и делать это так, чтобы никто из врагов не скрылся. Между тем, многие противники норовят «свалить под шумок» в сторону еще живых монстров и сообщить им о вторжении. К схваткам с боссами необходимо готовиться очень ответственно: зачищать окрестности, чтобы не разозлить во время сражения лишних тварей. Да и с теми, кто швыряется файрболлами или накладывает заклинание Fear (в этом случае неуправляемый персонаж начинает бессмысленно носиться по округе), необходимо разбираться в такой зоне, где уж точно некого злить.

### РАЗЛИЧНЫЕ ПОСТАВКИ

С трупов многочисленных монстров ты можешь подобрать предметы одежды, оружие, рецепты, чертежи, формулы. Но необязательно продавать их «вендору» за жалкие гроши. Наверняка найдутся заинтересованные игроки, которые с удовольствием приобретут твои находки за хорошую цену. В World of Warcraft есть два основных способа продать имущество. Все вещи любого уровня можно сбыть на Аукционе (Auction House, он же AX). Схема работы AX такова: ты выставляешь вещь, выбираешь срок жизни лота (8, 12 или 24 часа), устанавливаешь стартовую цену и стоимость выкупа – то есть сумму, которую игрок может заплатить, чтобы сразу приобрести этот предмет, не дожидаясь окончания торгов. За каждую сделку AX берет 10% от «вендорской» стоимости. Продавать вещи на аукционе довольно удобно: выставил лот – и отправился по своим делам. Приведу пару советов по работе с аукционом. Выставляя вещь, посмотри, нет ли ее уже в продаже. Если есть – думай сам, насколько она может быть популярна и купят ли вторую такую же в течение су-



ток. Если предложений по предметам данного типа много, то имеет смысл назначить стартовую цену ниже, чем у других. Тогда AX переместит твой артефакт выше прочих в сортировке по умолчанию. Помимо манипуляций с аукционом можно продавать находки через чат-канал Trade. Там тоже действуют свои правила и сокращения. WTS – Want to Sell («хочу продать»); WTB – Want to Buy («хочу купить»). Например, «WTS Sword of the Thousand Truths» – продаю Sword of the Thousand Truths, а «WTB Arcane Crystal x10» – куплю Arcane Crystal. После названия предмета может стоять значок «x» и число. Это означает, что игрок продает/покупает сразу несколько таких вещей. Представители гильдий и алхимики приобретают различные травы при помощи «trade/C.O.D». Функция C.O.D. – Cash on Delivery – доступна с любого почтового ящика. Ты можешь отправить предмет игроку, поставив галочку напротив надписи C.O.D. и указать цену. Через час он увидит у себя на почте бандероль, которую получит, лишь заплатив указанную сумму. Как и в случае с LFG, канал Trade нежелательно засорять никому не нужной информацией и руганью. Помни, от слов зависит твоя репутация. Кроме того, неэтично, да и попросту невыгодно выставлять на продажу популярные предметы по сильно заниженной цене.

### ЗАСЛУЖЕННЫЙ ОТДЫХ

Парочка советов напоследок. Собираясь в подземелье, бери максимальное количество квестов. Если тебе удастся выполнить их все, необходимость идти туда вто-

рой раз отпадет. Если же справиться с каким-то заданием никак не удается, побереги нервы и забудь о нем. В отличие от большинства сингловых ролевых игр в World of Warcraft обязательных поручений практически нет. В командных походах не жадничай, уступай вещи тому, кому они больше всего нужны. Если группа подобралась веселая и приятная, то с распределением трофеев не возникнет проблем. Чтобы договориться об успешном «дизе», выбери члена отряда с умением Enchanting. Теперь, когда выпадает синяя бор-вещь, откажись от нее. Тот парень с Enchanting должен кликнуть *Greed*. Если же предмет нужен тебе больше, чем «шард», то смело жми *Need*, но помни: скромность и самопожертвование – залог успешной командной игры. Хотя что там, ты же еще не видел настоящих рейдов...

### КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ

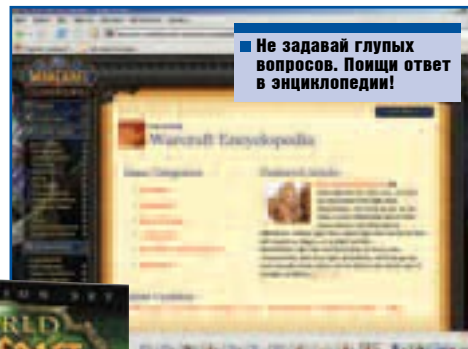
Самый страшный и волнующий, но при этом радостный и долгожданный момент – получение 60-го уровня. Кажется, будто игра закончена, но на самом деле все только начинается. Теперь тебе доступны рейдовые подземелья высокого уровня, ты можешь вступить в существующую гильдию или даже основать свою собственную. О том, чем заняться «ветерану», мы и поведаем в следующий раз.



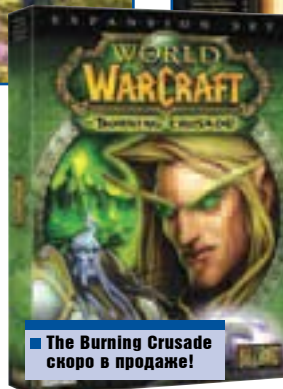
## BURNING CRUSADE УЖЕ БЛИЗКО



■ Население WoW близится к 8 миллионам.



■ Не задавай глупых вопросов. Пойщи ответ в энциклопедии!



■ The Burning Crusade скоро в продаже!

Если в ближайшее время не произойдет никаких непредвиденных событий (например, нападения инопланетян), значит, 16 января 2007 года адд-он **World of Warcraft: The Burning Crusade** поступит в продажу в Европе.

Весьма вероятно, ты его уже сделал предзаказ и жаждешь поскорее выгулять своего персонажа по новым территориям адд-она. А вот ребятам из гильдии **Overrated** придется создавать новых героев, ибо старых они лишились. **Blizzard Entertainment** забанила аккаунты всех участников объединения за наглое читерство. С помощью специальной программы парни убрали стены в подземелье на уровне Temple of Ahn'Qiraj и добрались до главного босса, не тратя время на промежуточных. «Мы знаем, что поступали

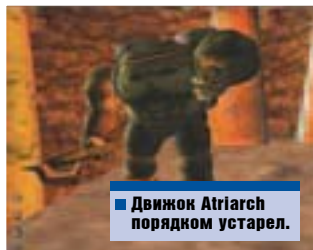
неправильно», – раскаялся один из членов **Overrated**.

Переходим к другим новостям, относящимся к WoW. В декабре в Азероте впервые пройдет виртуальная пресс-конференция. Ее даст компания **Socialtext**, выпускающая программное обеспечение. «Танцевать разрешено только оркам» и «Вопросы от журналистов принимаются только в

PvP-режиме» – такие несерьезные требования выдвигаются к участникам пресс-конференции. Blizzard наконец-то открыла веб-энциклопедию, посвященную истории и героям вселенной Warcraft. Ее адрес: [www.worldofwarcraft.com/info/encyclopedia](http://www.worldofwarcraft.com/info/encyclopedia). Информация в энциклопедии оперативно обновляется, так что ты найдешь ответы на все вопросы. И напоследок – благая весть: количество игроков WoW уже достигло 7.5 миллионов.

## БЕТА-ТЕСТ

### ATRIARCH



■ Движок Atriarch порядком устарел.

Несмотря на тревожные слухи, разработка онлайн-ролевой игры **Atriarch** продолжается. Студия **World Fusion** анонсировала проект о непростой жизни инопланетян на далекой-далекой планете! Создание игры длится уже семь лет, а в графе «Дата выхода» по-прежнему значится «Когда будет готова». Дело в том, что **World Fusion** – крохотная студия, которой постоянно не хватает денег и рабочих рук. Однако разработчики горят желанием довести начатое до конца: пусть графика **Atriarch** устарела, зато геймплей якобы не утратил оригинальности. Заявку на участие в бета-тесте оставляй здесь: [www.atribeta.com/utilities/application.php](http://www.atribeta.com/utilities/application.php). Требования к кандидатам: наличие компьютера с 256 мегабайтами оперативной памяти и видеокартой не слабее **GeForce 2 MX**. Эй-богу, смешно!

## NEVRAX НА ГРАНИ КАТАСТРОФЫ

Два года назад французская компания **Nevrax** выпустила онлайн-ролевку **The Saga of Ryzom**. Игру, посвященную борьбе людей с ордами насекомообразных монстров, справедливо раскритиковали за недоработки. В ней было попросту нечем заняться, хотя создатели позиционировали свое творение как новое слово в жанре MMORPG (ха, большинство игроков сыплют подобными обещаниями – лишь бы привлечь дополнительных пользователей и, соответственно, дополнительные деньги – прим. ред.). Разработчики попытались исправить ситуацию выпуском дополнения **Ryzom**



**Ring**, являющимся, по сути, редактором карт и сценариев, но и адд-он не слишком улучшил положение дел. Как результат начались проблемы в самой **Nevrax**. Компания влезла в долги, и суд назначил ей управляющего с правом распоря-



■ The Saga of Ryzom не отличается особой красотой.

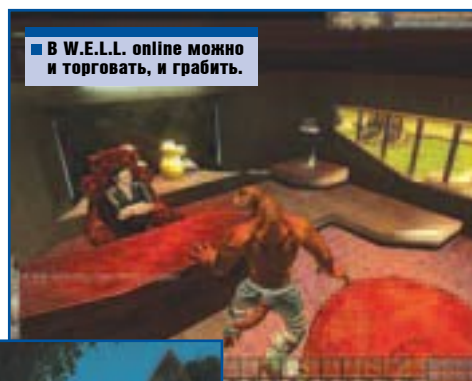
жаться имуществом банкрота. Это отразилось и на **The Saga of Ryzom**. Все платные подписчики получили по месяцу бесплатной игры, но лишились привилегий, а бесплатных игроков «заперли» на одном острове, закрыв для них большую землю. Казалось бы, несмотря на то что MMORPG продолжает функционировать, с **The Saga of Ryzom** можно прощаться. Однако разработчики уверяют: у них есть антикризисный план, и «происходящее – не начало конца, а конец начала». Почему-то не верится...



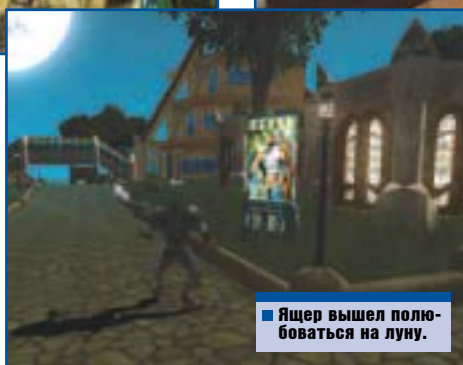
## W.E.L.L. ONLINE НАБИРАЕТ РЕКРУТОВ



■ «А где все? Неужели без меня в рейд ушли?»



■ В W.E.L.L. online можно и торговать, и грабить.

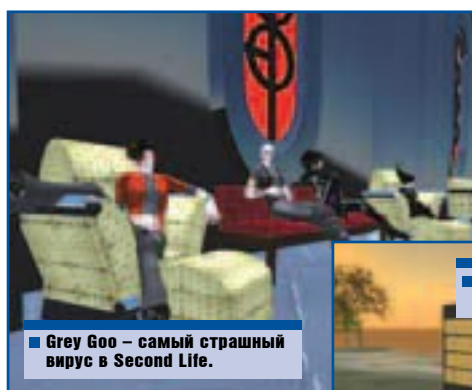


■ Ящер вышел полюбоваться на луну.

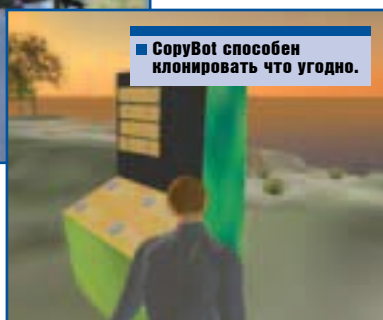
Постепенно становятся известны новые любопытные подробности о российской MMORPG с бюджетом в 1.5 миллиона евро. Представители **Sibillan Interactive** рассказали, что сначала игрокам **W.E.L.L. online** будет доступна лишь одна сторона планеты с континентами Атрейя, Санадария и Миренаика. Территории, принадлежащие семи игровым расам, объединены в два государства – Велланский Союз (люди, сиды, цверги, танки) и Альянс Трех (ящеры, аррауны, проклятые). Другая сторона планеты откроется по ходу развития сюжета. Описание первых рас мира W.E.L.L. позволяет

предположить, что персонажи отличаются не только внешним видом. Так, ящеры унаследовали от легендарных драконов огненное дыхание, дающее бонусы в ближнем бою. Танки, люди-птицы, способны напугать врага пронзительным криком. А представители человеческой расы быстрее всех остальных получают новые знания и умения. Игровая система строится на возможности объединения персонажей по профессиональному признаку. Выбрав подходящую организацию, помимо прочего ты получаешь вагон и маленькую тележку «профессиональных» квестов.

## У SECOND LIFE БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ



■ Grey Goo – самый страшный вирус в Second Life.



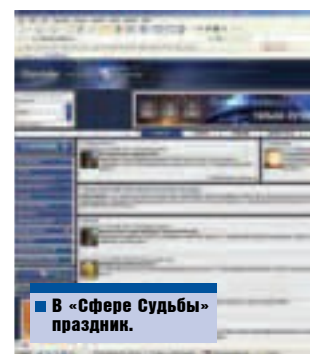
■ СоруВот способен клонировать что угодно.

Неприятности атакуют онлайн-игру **Second Life**. Появление программы под названием **CopyBot** угрожает ее виртуальной экономике. В Second Life почти все продается и покупается, а местная валюта свободно переводится в реальные доллары по курсу 271 к 1. С помощью же СоруВот можно копировать любой объект в киберми-

ре. К примеру, создание клона автомобиля или дома занимает всего несколько секунд. Если программа получит распространение, собственность в Second Life начнет стремительно обесцениваться. Разработчики игры уже объявили СоруВот вне закона и угрожают судебными разбирательствами каждому, кто попытается использовать «аппарат для клонирования».

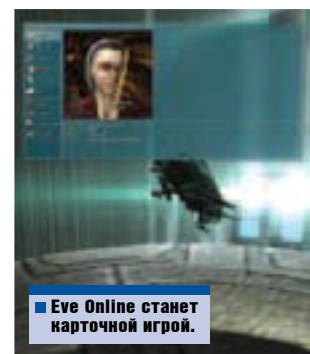
Буквально спустя пару дней после появления вредоносной программы виртуальный мир заразили вирусом **Grey Goo**. Электронная инфекция создавала золотые кольца, вращающихся в воздухе. Стоило персонажу их коснуться, возник сильный лаг, и связь с сервером пропадала.

Чтобы расправиться с вирусом, студии **Linden Lab** пришлось на несколько часов отключить Second Life – в это время они проводили поиски «вируса».



■ В «Сфере Судьбы» праздник.

Онлайновой игре «**Сфера Судьбы**», также известной под именем **Destiny Sphere**, исполнилось три года. Немецкая версия этой фантастической стратегии в реальном времени старше нашей на несколько месяцев, однако русский вариант давно обогнал «сестричку из Германии» по популярности. Ежедневно «Сферу Судьбы» посещают около 25 тысяч человек, а всего зарегистрировано свыше 450 тысяч геймеров. Причины успеха Destiny Sphere вполне понятны: игра загружается в считанные секунды прямо в окне браузера, бережно относится к трафику и к тому же абсолютно бесплатна.



■ Eve Online станет карточной игрой.

Слияние исландской компании **CCP**, известной по **EVE Online**, и американского издателя настольных ролевых **White Wolf Publishing** стало полной неожиданностью для всех. Однако создатели популярного онлайн-проекта уверяют: данный шаг – логичное развитие их бизнеса. Вскоре White Wolf, слава к которой пришла после выпуска настолки **Vampire: The Masquerade**, издаст карточную игру по мотивам EVE Online. Ну а CCP собирается нажиться на интеллектуальной собственности своего нового филиала и перевести мрачный мир **World of Darkness** в формат MMORPG. Вот такой получается медиа-симбиоз.



# ИГРЫ ДЛЯ ДУШИ

## БЕСПЛАТНЫЕ MMORPG ДЛЯ ЭСТЕТОВ

В дебрях Всемирной сети попадают разные ММО-игры – и настоящие «жемчужины», и откровенная халтура. Но также существует узкая прослойка проектов, что называется, «на любителя» – однозначно оценивать их нельзя.

Текст: Дмитрий Баннов

### Diamonin

Тебе никогда не хотелось без всякой цели побродить по незнакомым виртуальным пространствам, убить дюжину монстров и слегка повысить навыки персонажа? Чтобы как в старые времена – никаких сложных историй, никаких клановых войн, а только толпы врагов в бесконечных подземельях. Игры такого жанра – dungeon crawl – сейчас редкость. Но есть еще на свете энтузиасты, которые ценят геймплей старой школы и создают подобные развлечения. Diamonin – одно из них. Эта уродливая, несбалансированная многопользовательская игра подкупает геймплеем кристальной чистоты: исследуй, убивай, качайся... Ах!



■ Это же настоящие беголдеры! Да, именно такими эти монстры и должны быть! Прямо как в стареньких хитах.

#### САЙТ

[www.daimonin.net](http://www.daimonin.net)

#### ДАТА ВЫХОДА

1 февраля 2005 года

#### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

#### РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

15Mb

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 300MHz, 64Mb RAM

#### ПЛЮСЫ

Огромные подземелья, море оружия и тысячи монстров.

#### МИНУСЫ

Современному игроку обаяния Diamonin, скорее всего, не понять.

#### ИТОГО

RPG старой школы, еще и онлайнная. Геймеры-ветераны оценят.

#### САЙТ

[www1.dofus.com](http://www1.dofus.com)

#### ДАТА ВЫХОДА

1 сентября 2005 года

#### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

#### РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

84Mb

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 400MHz, 512Mb RAM

#### ПЛЮСЫ

Выразительная мультяшная графика.

#### МИНУСЫ

Геймплеем явно не хватает какой-то изюминки.

#### ИТОГО

Красивая, многогранная и очень затягивающая игра. Без пяти минут шедевр. Обязательно ознакомьтесь с ней.

### Dofus

Некоторые игры, словно произведения искусства, хороши настолько, что их не хочется показывать никому. Взять, например, Dofus. Он обладает необычайно проработанным и комплексным геймплеем, который более присущ дорогущим коммерческим MMORPG, а не бесплатным ролевкам. Да и яркая мультяшная графика выполнена в лучших традициях великого аниме-мастера Миядзаки, хотя сам маэстро к этому творению никакого отношения не имеет. Попытки заработать на Dofus были бы чистой воды кощунством. Посему играй бесплатно. Кроме того, системные требования игры очень демократичны.



■ Обои для рабочего стола на тему Dofus – правда, они великолепны?



## Myth War

Еще одна чудесная игра – настоящее лакомство для гурманов, однако массовому пользователю оно наверняка покажется несъедобным. Myth War в первую очередь будет интересна тем, кому практически все современные MMORPG кажутся слишком однообразными. Масса поистине уникальных умений, разветвленная политическая система, нестандартные квесты – и все это в необычной рисованной 2D-графике – в пике ставшему стандартом 3D. Разумеется, все вышеперечисленные элементы реализованы настолько хорошо, насколько позволил более чем скромный бюджет проекта. И тем не менее, получилось здорово.



■ Надоела обыденность? Добро пожаловать в Myth War!

### САЙТ

<http://mythwar.igg.com>

### ДАТА ВЫХОДА

7 июля 2006 года

### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

### РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

694Mb

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

### ПЛЮСЫ

Оригинальность во всем.

### МИНУСЫ

Далеко не все элементы игры получились качественными.

### ИТОГО

Ты считаешь, что жанр окончательно опопсел? Myth War – твой выбор.

### САЙТ

[www.ogreisland.com](http://www.ogreisland.com)

### ДАТА ВЫХОДА

Неизвестна

### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

### РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

Запускается в браузере

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 300MHz, 128Mb RAM

### ПЛЮСЫ

Невысокие требования к коннекту и самобытный геймплей.

### МИНУСЫ

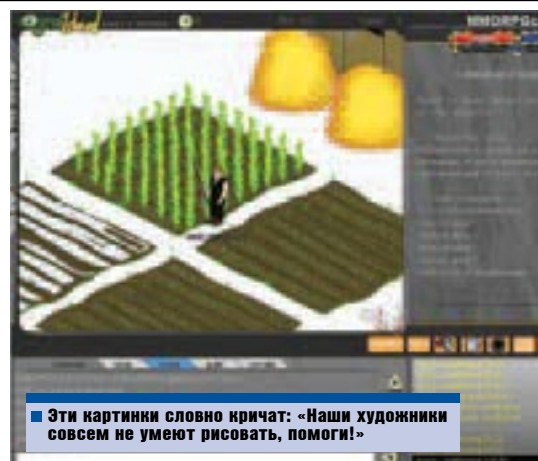
Жуткая графика.

### ИТОГО

Оригинальное развлечение для тех, кто обделен мощным компьютером и шустрым интернетом.

## Ogre Island

Смеяться над убогой поделкой может каждый. Но далеко не все подобные проекты оказываются безнадежными. Увидев Ogre Island, так и хочется воскликнуть: «Кто сотворил это страшилище?!». Между тем, за уродливой оболочкой скрывается нежная, трепетная душа. У игры есть три неоспоримых плюса. Во-первых, она выполнена во flash, а посему совершенно нетребовательна к компьютеру. Во-вторых, она не так уж и плоха в плане «механики» – ее геймплей довольно необычен, даже самобытен. В-третьих, Ogre Island расходует совсем немного трафика, что чрезвычайно важно для обладателей dial-up модемов.



■ Эти картинки словно кричат: «Наши художники совсем не умеют рисовать, помоги!»

## Star Sonata

Авторы этой игры вполне успешно решили практически невыполнимую задачу: сделали полноценную космическую MMORPG при минимуме затрат. Здесь можно править империей или охотиться за сокровищами, торговать или пиратствовать, ловить преступников или командовать космической станцией... Увидав Star Sonata, ветераны игропрома наверняка вспомнят незабвенную Elite, и будут правы – проекты действительно очень схожи. Однако как и «Элита», эта игра предназначена для людей с очень богатым воображением. Ибо графика в Star Sonata очень и очень схематична.



■ Главное – получить напрячь воображение, все остальное приложится.

### САЙТ

[www.starsonata.com](http://www.starsonata.com)

### ДАТА ВЫХОДА

16 октября 2004

### АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

### РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

26Mb

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор 233MHz, 32Mb RAM

### ПЛЮСЫ

Богатейшие геймплейные возможности.

### МИНУСЫ

Графика навеивает воспоминания о космосимах пятнадцатилетней давности.

### ИТОГО

Жутко интересная игра. Нет, даже так: «жуткая и интересная».



# ИГРЫ «БОТАНИКОВ»

ЛЮБИШЬ УЧИТЬСЯ,  
ЛЮБИ И ЭТИ ФЛЭШКИ

Текст: Иван Гусев

Сегодняшняя подборка игр, попавших в рубрику «Флэш-рояль», – не для широкой аудитории. Отобранные проекты отличаются необычайной простотой и строгостью стиля, а также верностью теоремам геометрии и законам физики. В них нет врагов и не надо стрелять. А вот думать – очень даже рекомендуется. Осилишь?

## PATHS

[www.glaielgames.com/Game%20Pages/paths.htm](http://www.glaielgames.com/Game%20Pages/paths.htm)

**P**aths – новая игра студии **Glaiel Games**, специализирующейся на флэш-забавах. Она очень доступна как по задумке, так и по исполнению, но в то же время служит отличной разминкой для ума. Дано: красный шар, стены и другие препятствия. Задача: провести линию от шарика до пункта назначения X (он обозначен звездочкой) с учетом всех преград. Большинство препятствий можно передвигать мышкой вверх-вниз и даже разворачивать, освобождая путь. Закончив необходимые

приготовления, жми «пробел». Шар начинает катиться по нарисованной линии, проверяя правильность выбранного решения. Если он доберется до звездочки – честь тебе и хвала, если заденет стенку – начинай сначала. В Paths нет врагов, однако назвать игру простой нельзя. На более поздних уровнях преград слишком много, и их необходимо передвигать в тот момент, когда «колобок» уже катится по дорожке. Так что помимо светлой головы тебе понадобится и отменная реакция.



### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

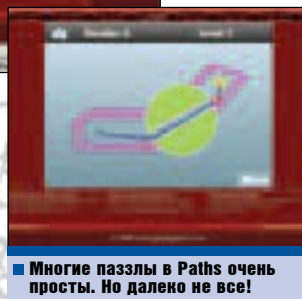
средняя

РАЗМЕР

1445Kb

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0



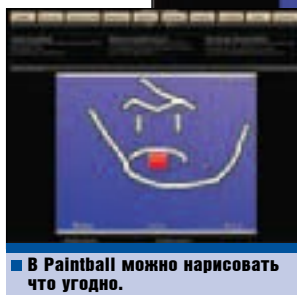
■ Многие пазлы в Paths очень просты. Но далеко не все!

## PAINTBALL

[www.armorgames.com/games/paintballthegame\\_popup.html](http://www.armorgames.com/games/paintballthegame_popup.html)

**P**aintball не имеет никакого отношения к популярной забаве для шумной компании. Впрочем, краска играет ключевую роль в этой симпатичной флэшке. Твоя задача сделать так, чтобы падающий шарик закатился в лунку. Для этого нужно нарисовать несколько плоскостей на пути мяча. Он будет отскакивать от них и безудержно прыгать до тех пор, пока либо не вылетит за пределы экрана, либо не попадет в заветную ямку.

Вряд ли Paintball можно поставить «пятерку» по «физике», однако отскоки просчитаны довольно точно. Шарик не носится по экрану как угорелый, а движется по вполне предсказуемым траекториям. Если никак не получается загнать шар в лузу, значит, в твои расчеты вкралась ошибка, и нужно снова поработать кистью, нарисовав новые линии на пути мяча. Малоинтересная на первый взгляд, игра быстро затягивает и неохотно отпускает.



### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

средняя

РАЗМЕР

1772Kb

ОЦЕНКА

■■■■■ 5.0

■ В Paintball можно нарисовать что угодно.

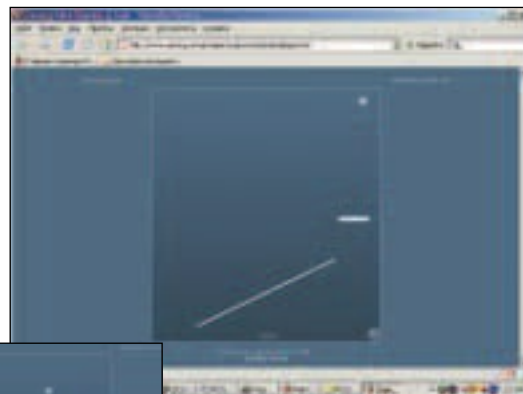


## DOUBLE JEU

[www.zanorg.com/prodperso/jeuxchiants/doublejeu.htm](http://www.zanorg.com/prodperso/jeuxchiants/doublejeu.htm)

**D**ouble Jeu – игра французская. И меню в ней тоже на французском. Однако это не означает, что те, кто не учил в школе язык Бодлера, ничего не поймут. Тебе нужно знать лишь два слова: *jouer* (означает «играй») и *gejouer* (играй снова). Ну а правила я сейчас объясню. Представь себе циркача, у которого под ногами доска, поставленная на трубу. Акробат одновременно удерживает равновесие и жонглирует разноцветными шарами. Нечто подобное ты увидишь и в Double Jeu.

Есть две платформы (большая – А и маленькая – Б) и два шара (опять-таки большой – В и маленький – Г). В перекачивается по А, которую при помощи мыши можно наклонять и выравнивать. Б тоже слушается мышь и служит своеобразной ракеткой, которой ты отбиваешь Г. Задача: не дать Г упасть и в то же время не позволить В скатиться с А. Запутался? Попробуй Double Jeu, и тебе моментально все станет понятно. Спорим, с первой попытки ты не выдержишь и 10 секунд?



### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

низкая

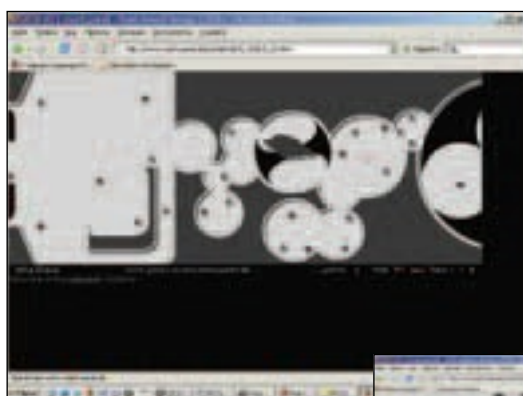
РАЗМЕР

164Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0

■ Double Jeu может разозлить за минуту!



### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

высокая

РАЗМЕР

877Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0

■ Берегись черного облака!

## DR3I V3

[www.mach-parat.de/content/dr3i\\_v3/dr3i\\_v3.html](http://www.mach-parat.de/content/dr3i_v3/dr3i_v3.html)

**П**ервая версия *Dr3i* вышла два года назад и была благосклонно принята геймерами. Сиквел не заставил себя долго ждать, а совсем недавно разработчики из **Mach Parat** выпустили *Dr3i v3*. Суть игры осталась прежней: используя мышку, нужно провести красный шарик через лабиринт. На пути встречаются черные шары. Те, что со знаком плюс, убыстряют ход игры, а те, что помечены минусом, замедляют. Нельзя касаться стен лабиринта или попадать в ловушки, иначе – мгновен-

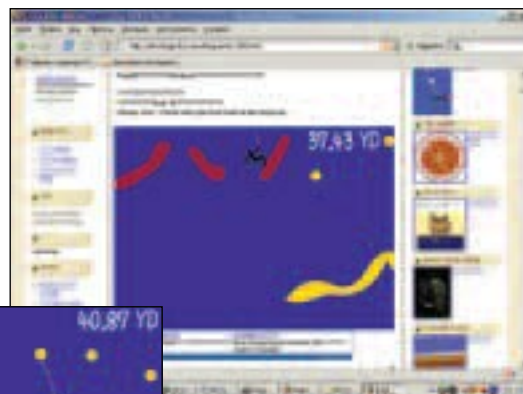
ная смерть. Добавилась и еще одна напасть – за красным шариком упрямо следует черное облако и если настигнет – пиши пропало. Геймеры и раньше укоряли создателей *Dr3i* за чрезмерную сложность игры. Назло всем разработчики сделали третью часть самой сложной в серии. Лабиринт очень мал, в нем полным-полно всевозможных вращающихся шестеренок и маятников, места для маневров почти нет... Осилить *Dr3i v3* способен только упертый человек. Я не из таких. А тебе, может, и понравится.

## DOUBLE WIRES

<http://ishi.blog2.fc2.com/blog-entry-199.html>

**Я**понский флэш-дизайнер **DofI** не скрывает, что почерпнул идею *Double Wires* из фильма «Человек-паук». Герой игры тоже умеет выпускать нити паутины. Помнишь, как Питер Паркер ловко передвигался по мегаполису, цепляясь за балконы, фонарные столбы, мосты и даже линии электропередач? В *Double Wires* – почти то же самое. Простейшая анимация и незатейливый дизайн могут смутить тебя поначалу, однако геймплей тебе понравится.

Человечек цепляется липкой нитью за блочный потолок и двигается вперед то улетаая ввысь, то едва не срываясь в пропасть. Управление осуществляется при помощи мышки: кликну по белому блоку, и герой немедленно «плюнет» в нее паутинкой. Но учти: к красным блокам нить прилипает плохо – будь осторожен. Чем большее расстояние ты преодолеешь, прежде чем сорвешься, тем выше будет итоговый счет. Я преодолел почти 200 ярдов! Слабо сделать 300?



### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

высокая

РАЗМЕР

348кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 5.0

■ Человеку-пауку снова снялись кошмары...



# ПЕСНИ ПРЕДАННЫХ «ГОТОВ»

ТАМ, ГДЕ ПОЮТ СЕРЕНАДЫ  
ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ  
РОЛЕВЫХ ИГР

Текст: Александр Краснов

Несмотря ни на что *Gothic 3* стала одной из самых успешных RPG года, а преданные поклонники создали уже десятки сайтов, посвященных любимому творению. Как всегда, мы выбрали лучшие.

## ГОТИЧЕСКИЙ ИНТЕРНАЦИОНАЛ

[www.gothic3-game.de](http://www.gothic3-game.de)

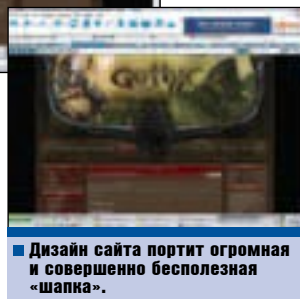
Не удивляйся, что чисто англоязычных фан-сайтов о *Gothic 3* в интернете не так много – игру ведь делали немецкие разработчики. Но в сети также встречаются ресурсы, поддерживающие сразу несколько европейских языков. Один из таких сайтов – [Gothic3-Game.de](http://Gothic3-Game.de). Разделов здесь не так много: новости, галерея, форум, видео и описание предметов, встречающихся в игре. Если хочешь выполнить какое-нибудь задание с наименьшими затрата-

ми, то страница с секретами и прохождением квестов к твоим услугам. К сожалению, пока не все разделы функционируют, а некоторые до сих пор пестрят текстами на немецком.

Отрадно, что абсолютно все новости выкладываются на английском. Большинство из них – это ссылки на рецензии *Gothic 3*, интервью с разработчиками и описание последних патчей. В общем, этот сайт в первую очередь ценен, как сборник внешних ссылок.



ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 3.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0



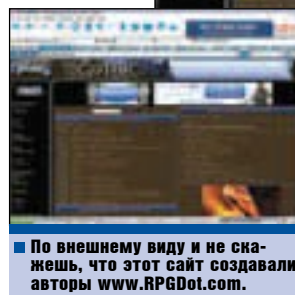
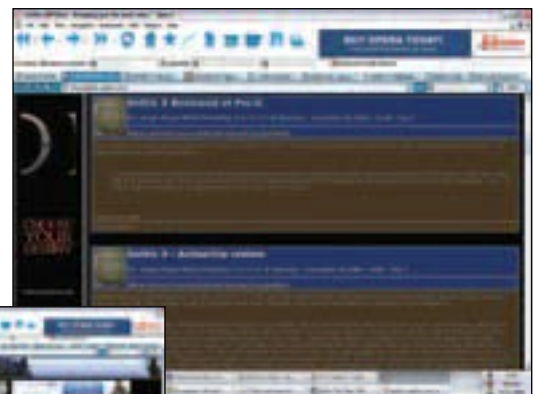
■ Дизайн сайта портит огромная и совершенно бесполезная «шапка».

## БЕДНЫЙ РОДСТВЕННИК

<http://gothic.rpgdot.com>

Один из самых известных ролевых ресурсов [www.RPGDot.com](http://www.RPGDot.com) не мог остаться в стороне. Поэтому создатели отвели специальный раздел для описания мира *Gothic*, где уже есть информация и о третьей части. Основной упор делается на новостную ленту, которая обновляется несколько раз в день. Обычно в этих достаточно скромных по объему заметках рассказывается о появлении новых материалов, связанных с *Gothic 3* (как статей, так и файлов).

К сожалению, интересных публикаций о «готическом» мире или описаний квестов на [Gothic.RPGDot.com](http://Gothic.RPGDot.com) нет. Зато ты найдешь уйму информации о предыдущих сериях, вроде прохождений и чит-кодов. Есть традиционная галерея скриншотов и даже руководство по созданию модов (правда, поверхностное). Общее впечатление портит неказистый дизайн сайта, а также несколько гигантских баннеров, из-за которых главная страница загружается слишком долго.



■ По внешнему виду и не скажешь, что этот сайт создавали авторы [www.RPGDot.com](http://www.RPGDot.com).

ДИЗАЙН	■■■■■ 2.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 3.0

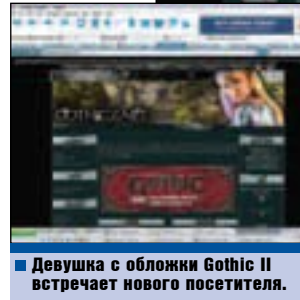


# НЕ ТОЛЬКО ПИВОМ СЛАВИТСЯ ЧЕХИЯ

[www.gothicz.net](http://www.gothicz.net)

Фэн-сайт чешских поклонников **Gothic** на голову превосходит практически всех конкурентов. Ресурс с первых минут радует отменным дизайном главной страницы, приятным шрифтом и удобным расположением разделов. Порывшись в обширном архиве статей, ты найдешь подробное описание квестов из третьей части. Особенно это пригодится тем игрокам, для которых знакомство с серией началось как раз с **Gothic 3**.

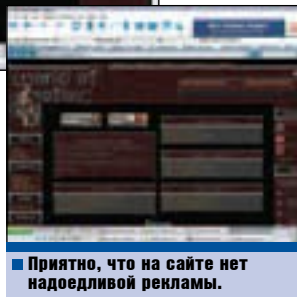
Ну а старые фанаты оценят богатую подборку из обоев для рабочего стола, скринсейверов, рисунков, эксклюзивных скриншотов и видеороликов – здесь есть все, чтобы сделать облик Windows «готическим»! Для меломанов выложено несколько композиций из саундтрека третьей части. Приятно, что портал с таким обширным и интересным наполнением почти не мозолит глаза рекламой и грузится очень быстро. Один из лучших ресурсов в своем роде.



ДИЗАЙН	■■■■■ 5.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0



## МРАЧНЫЙ МИР ГОТИКИ

[www.worldofgothic.com](http://www.worldofgothic.com)

А вот и один из крупнейших фанатских порталов про **Gothic**. Именно на [www.WorldOfGothic.com](http://www.WorldOfGothic.com) чаще всего ссылаются игровые сайты, а разработчики охотно делятся эксклюзивной информацией с его владельцами. Ресурс отлично структурирован: отдельно вынесены разделы новостей, статей, файлов и форумов. Но после беглого ознакомления сразу возникают небольшие трудности. Шрифт на сайте мелкий, да и переходить с одной страницы сайта

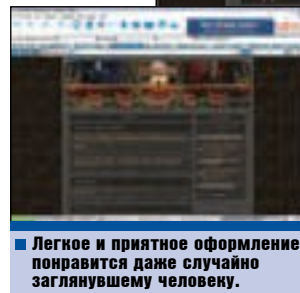
на другую не очень удобно. Хорошо хоть, что статьи написаны другим шрифтом, покрупнее. Однако по третьей «Готике», к сожалению, материалов пока немного. Обязательно загляни в раздел «народного творчества». Там находится огромная экспозиция фанатских рисунков. Большинство из них довольно примитивны, но встречаются и поистине талантливые работы. Кстати, авторы часто проводят голосования и заводят на форумах интересные темы.

## СТИХИ О МАГАХ И БОГАХ

<http://gothic.ag.ru>

Владельцем этого «готического» сайта является знаменитый игровой портал [www.AG.ru](http://www.AG.ru), который также покровительствует одному из лучших ресурсов о серии **Heroes of Might & Magic** – «Геройскому Уголку». И мы рады признать, что **Gothic.AG.ru** не отстает от зарубежных сайтов, а кое-где даже превосходит их. Авторы внимательно следят за локализацией **Gothic 3** и регулярно выкладывают свежую

информацию про труды переводчиков. В архиве сайта есть даже примеры озвучки ключевых персонажей игры. Кроме этого, огромное внимание создатели уделили секретам и прохождению квестов. Но особенно трогательно смотрится местный «творческий кружок». Фанаты насочиняли множество стихов о мире «Готики», написали собственные сценарии для третьей части и нарисовали десятки картинок «на тему».



ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0



# EVERQUEST II ПО-РУССКИ

## ТОМ ТРЕТИЙ, ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ

СТАТУС: **РАЗБОЙНИК ДРАЭЛЕН,**  
**54 УРОВЕНЬ**

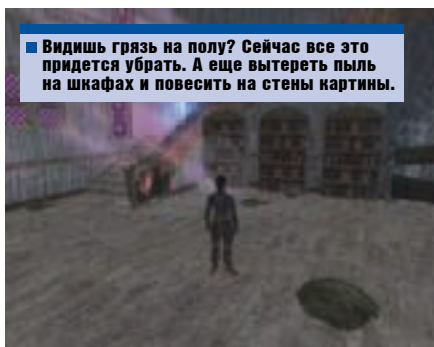
ДИСЛОКАЦИЯ: **BARREN SKY, ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ**

Текст: Денис Кублицкий

Главное в *EverQuest II* – квесты, о чем, собственно, и говорит название игры. Независимо от уровня персонажа ты всегда найдешь подходящее дельце. В игре есть как простенькие поручения на 10–15 минут, так и длиннющие задания, прохождение которых займет несколько часов. А наиболее прокачанным персонажам доступны эпические битвы: одержать в них победу можно лишь объединенными усилиями нескольких групп. И лишь при том условии, что каждый участник рейда будет четко выполнять свои функции.



■ Видишь грязь на полу? Сейчас все это придется убрать. А еще вытереть пыль на шкафах и повесить на стены картины.



### ✦ О ПОЛЬЗЕ МОНОТЕИЗМА

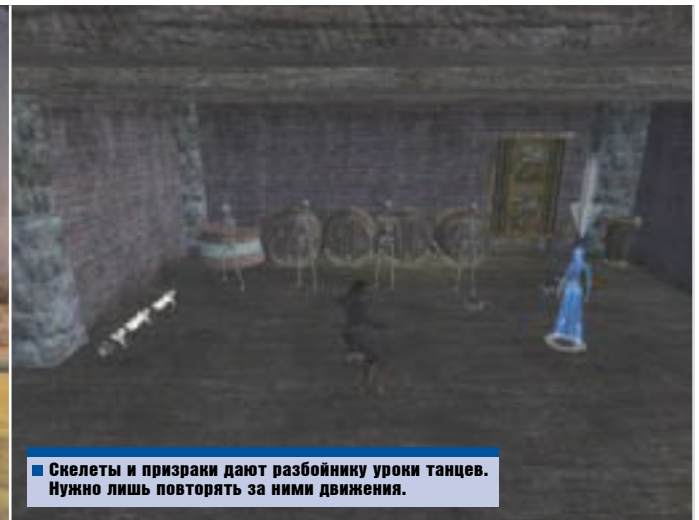
Редкому геймеру хватает времени и терпения выполнить хотя бы половину из нескольких тысяч заданий. А ведь в EQ II постоянно появляются новые приключения и возможности! Помимо полновесных дополнений периодически выходят и так называемые «adventure packs», по сути своей являющиеся мини-адд-онами. В связи с появлением в грядущем дополнении *Echoes of Faydwer* восьми богов уже сейчас на земли Норрата спустились их пророки. Каждый рассказывает о сво-

ем повелителе и дает простенький квест. В награду за их выполнение даруются вещи, которыми можно украсить свое жилище. Но это не обычные элементы декора: прикоснувшись к предмету, ты на время увеличишь одну из характеристик. Например, скорость атаки. Однако если захочешь получить множество усилений сразу и дотронешься до нескольких подарков, твои навыки, наоборот, уменьшатся. Видимо, разработчики, как и монотеисты, уверены: поклоняться следует только одному божеству.





■ На улицах города о празднике напоминают тыквы с горящими глазами и другие декорации.



■ Скелеты и призраки дают разбойнику уроки танцев. Нужно лишь повторять за ними движения.

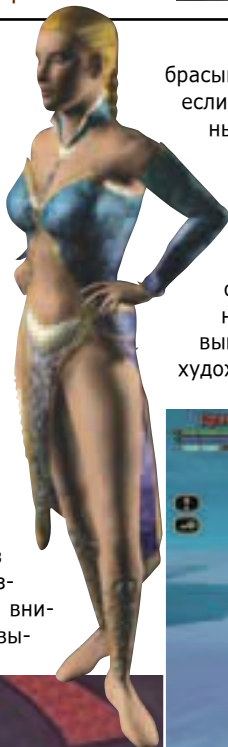
## ДОМАШНИЙ УГОЛОК

**EverQuest II** – одна из тех MMORPG, в которых можно разжиться недвижимостью, начиная от маленькой комнатки на постоялом дворе и заканчивая роскошным многоэтажным особняком в престижном районе города. Свое жилище можно обставить предметами, найденными в странствиях, полученными за квесты или купленными у торговцев. Если ты выберешь профессию плотника, то сам научишься изготавливать стулья, столы, кровати, ковры, картины, светильники, ящики, шкафы и другие предметы домашнего интерьера. Появление в игре многих вещей приурочено к определенным событиям. Например, перед Новым Годом в продажу поступают снеговики и рождественские свечи. А Хэллоуин радует различными «страшилками».



## КАРАМЕЛЬНЫЕ ТРУПЫ И САХАРНЫЕ ЧЕРЕПА

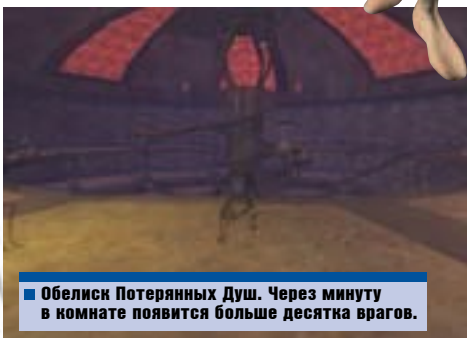
Впрочем, это еще цветочки. В начале ноября стартовал ивент (игровое событие), посвященный Хэллоуину. Каждый персонаж мог заняться сбором сладостей для расположившихся в Северном Кейносе и Западном Фрипорте гоблинов и, в зависимости от результата (количества конфет), получить одну из трех масок. За отведенные 10 минут нужно было оббежать как можно больше NPC и прокричать каждому «Дай гостинiec!». Учитывая, что раз от раза гоблины просили разные лакомства, приходилось внимательно читать диалоги и вы-



брасывать ненужные конфеты. Например, если заказчик воротил нос от шоколадных пауков, то презентовать ему следовало лишь карамельные трупы, сахарные черепа и липких пауков. Приятного аппетита!

Гвоздь хэллоуинской программы – особняк с привидениями – оказался не таким страшным и мрачным, как хотелось бы, но все равно выглядел очень стильно. Дизайнеры и художники постарались на славу.

Чтобы изгнать поселившуюся в нем нежить, пришлось освободить заточенных в плен призраков. Задание было довольно простым. Но дабы узнать, как его выполнить, пришлось обыскать все окрестности в поисках ключей. Найденная у скелета погибшего дворецкого записка прямо указала: пол подмести, пыль вытереть, картины повесить. Сказано – сделано. И дух дворецкого исчез, разрешив искателю приключений пройти в следующую комнату. Из второй записки игрок узнавал, что нужно побыть с детьми, заплатить бармену и разучить пару танцевальных движений. Инструкторы расположились неподалеку: в подвале обитали четыре скелета и толпа призраков. Повторяя за ними движения и разучив танец, я двинулся дальше. Расправившись с гигантской крысой и обнаружив ключ от комнаты в подвале, забрал со стола монету. Положил ее в кружку, и второй призрак исчез. Оставалось лишь подняться на чердак и расправиться с нежитью, выползающей из могил. Вот и все, квест был выполнен, а гоблин вручил заслуженную награду. На сегодня приключения закончились, до встречи в следующем месяце!



■ Обелиск Потерянных Душ. Через минуту в комнате появится больше десятка врагов.



■ Пророк Страх дает задание собрать 100 осколков душ.



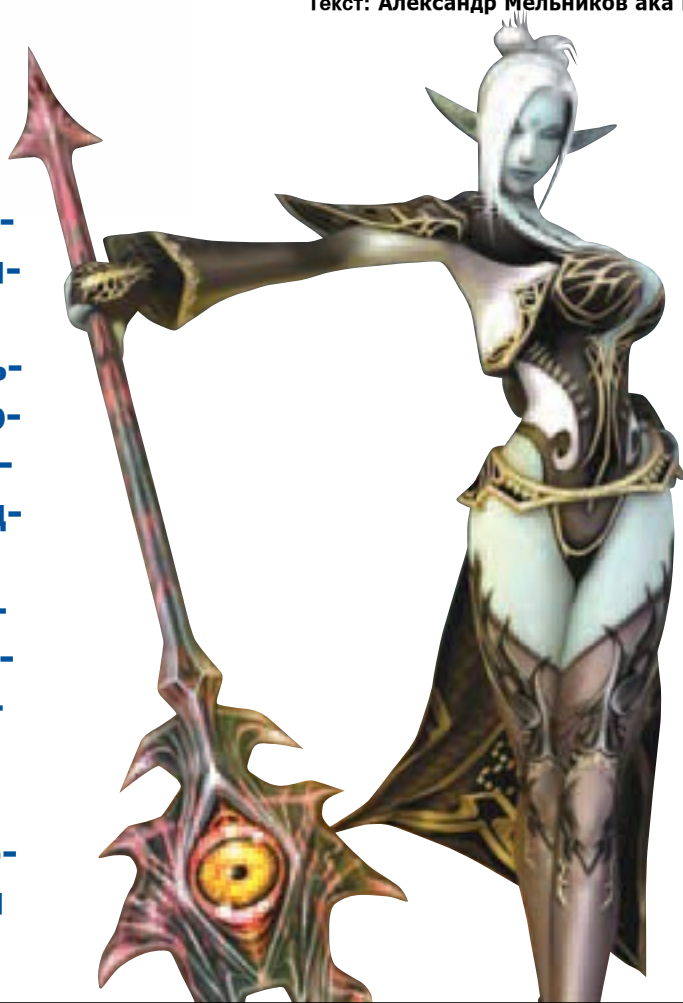
# LINEAGE II: ЖИЗНЬ ВОИНА

## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ВСТУПЛЕНИЕ

СТАТУС: DWARVEN FIGHTER AHIRE,  
17 УРОВЕНЬ  
ДИСЛОКАЦИЯ: DWARVEN VILLAGE

Текст: Александр Мельников aka Kinn

**Знакомство с миром новой он-лайновой игры таит в себе кучу открытий. Ты непрестанно удивляешься всему и вся. Тебя занимает вид причудливых созданий и квесты, возможности и законы виртуальной вселенной. Каждая популярная MMORPG по-своему интересна, хотя все проекты схожи в одном – у них нет главной цели и как следствие – четкого финала. Любой геймер сам определяет «конечную точку» – как правило, она возникает в тот момент, когда игра надоедает. Впервые увидев *Lineage II*, я понял: эта многопользовательская ролевка наскучит мне нескоро.**



### ✦ АРМИЯ БОТОВ

Я решил создать героя-гнома. Такой выбор был продиктован исключительно моими личными предпочтениями. Люблю я гномов, вот и все!

Первые шаги новорожденного героя в Lineage II напоминают борьбу за выживание где-нибудь в вечно голодных странах третьего мира. Главная проблема игры – отчетливая нехватка экспы на ранних этапах. Монстры не успевают появиться, как на них тотчас срывается толпа охотчих до опыта персонажей. Побегав

в таких «стадах» и набрав положенный четвертый уровень, я отправился в первую деревню. Тамашние NPC объяснили, что новичкам бесплатные усиливающие заклинания не положены – необходимо набрать еще четыре уровня.

Впрочем, то, что творится на старте – цветочки по сравнению с кошмаром, который происходит на полях серьезных сражений. Больше половины персонажей управляются специальными программами – ботами. Присутствие игрока не обязательно – герои сами носятся по миру,





## «ПРИБЫЛЬНЫЕ» МОНСТРЫ

Практически все монстры одного уровня приносят одинаковое количество опыта и SP игроку. Если внимательно приглядеться к различным противникам, то можно заметить, что некоторые из них стреляют магическими зарядами (уменьшают скорость перемещения персонажа) или бьют оглушающими ударами. Так вот, за уничтожение врагов, владеющих подобными умениями, экспы и SP дается больше обычного. Хотя завалить, к примеру, голема, замораживающего своих врагов, не сложнее, чем прикончить стандартную разновидность этого вида созданий. Поэтому следует качаться именно на «улучшенных версиях» неприятелей – это сэкономит тебе кучу времени. Лично я сам так и поступал, так что способ этот проверен.



норму NPC. За выполненное поручение героя премируют очками опыта и дополнительными бонусами: деньгами или магическими артефактами для усиления каких-либо предметов экипировки. Также за некоторые задания выдается добрая порция очков SP, необходимых для выучивания новых умений. Жаль, что набираются очки слишком медленно. Обычно при достижении уровня, на котором позволяет выучить свежие приемы, этих самых SP не хватает. Приходится тратить дополнительное время на сражения с монстрами. Иначе нужную сумму не собрать.

## ★ ЛЮБОПЫТСТВО НЕ ПОРОК

Бегать по одним и тем же территориям и лупить одинаковых монстров быстро надоедает (хотя некоторые манчкины даже не замечают монотонности и скучности такой прокачки – им лишь бы опыта хорошенько загрести). Поэтому я решил исследовать шахты – их в землях гномов полно. Шахты простираются под горами на многие километры, и живность там водится очень интересная. Но об этом и кое-чем другом я расскажу в следующей раз. Благо мои приключения в мире Аден только только начинаются.

активно качаются на монстрах, подбирают предметы и деньги. Такие персонажи развиваются стремительными темпами и накапливают огромные суммы (виртуальные сбережения, к слову, можно обменять на реальные доллары). Разумеется, аккаунты с героями-ботами нещадно банятся, однако в мире игры таких «терминаторов» все равно хватает, и большую часть денег получают именно они.

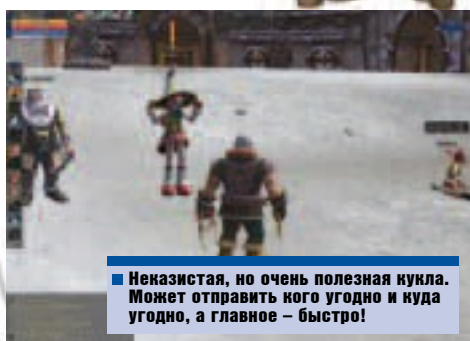


стров – в этом деле им равных нет. К счастью, квестами они заняты куда меньше, хотя выполнение заданий является не менее выгодным источником опыта. Поэтому вскоре я переключился именно на него.

Схема простая: получаешь миссию, истребляешь врагов, собираешь квестовые предметы и другие артефакты. Затем отправляешься в город, сдаешь найденное барахло нуж-

## ★ КАРЬЕРНЫЙ ВОПРОС

Боты качаются, преимущественно шинкуя мон-





## Солнечный GeForce от Albatron

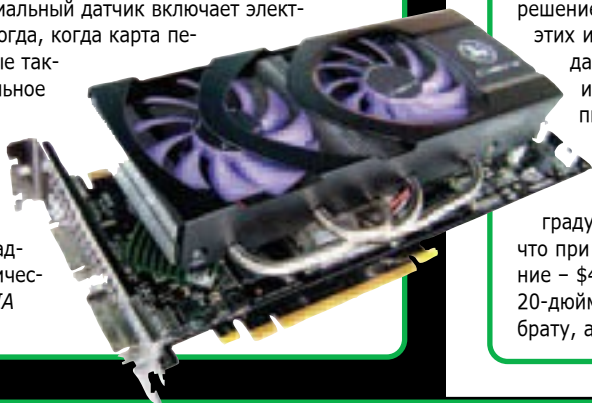
Компания **Albatron** представила свой вариант видеокарты на базе последнего графического процессора NVIDIA GeForce 8800 GTX. Как и полагается первым ускорителям нового поколения, *Albatron 8800 GTX* практически ничем не отличается от референсного образца. Карточка имеет 128 универсальных потоковых процессоров, которые поддерживают *Shader Model 4.0*. Новый чип полностью соответствует спецификациям *DirectX 10*. Графическое ядро видеокарты работает на частоте 575MHz, память GDDR3 – на 1350MHz. Ее объем – 768Mb. Набор фирменных и не очень технологий полностью соответствует заявленным претензиям на лучший ускоритель сезона. Здесь и поддержка медиа высокого разрешения и *HDR*, и *NVIDIA PureVideo*. Достаточно сказать, что максимальные размеры изображения, которое может генерировать видеокарта, составляют 2560x1600 пикселей. Среди похожих продуктов от других производителей видеокарт Albatron 8800 GTX выделяет довольно веселая расцветка кулера.

Все же солнечная девушка намного интереснее, чем неясные темно-фиолетовые или зеленые разводы. Цена на эту модель превышает отметку \$500.



## Главный калибр

Многие компании, выпускающие видеокарты, имеют отдельный брэнд для экстремальных ускорителей. Как правило, они отличаются повышенными по сравнению с референсными образцами частотами, измененным дизайном PCB и оригинальной системой охлаждения. Компания **Sparkle** выпускает подобные устройства под именем **Calibre**. Видеокарта *Calibre P880+* создана на основе новейшего графического процессора *NVIDIA GeForce 8800 GTX*. Sparkle выпустила акселератор сразу после официального анонса GPU, поэтому он работает на штатных частотах. Изюминка *Calibre P880+* в термоэлектрической системе охлаждения, использующей эффект Пельтье. Специальный датчик включает электроохладитель только тогда, когда карта переходит на повышенные тактовые частоты. В остальное время – штатный вентилятор. Кроме видеокарты *Calibre P880+* Sparkle выпустила *Calibre P880*, которая выполнена на базе младшего из топовых графических процессоров *NVIDIA GeForce 8800 GTS*.



## Dell не отстает от NVIDIA

По осени считают не только цыплят, но и новейшие графические процессоры. В канун выхода *G80* маркетологи из **NVIDIA** подогревают интерес публики анонсом мощнейшего ускорителя для ноутбуков. По сути новый *GeForce Go 7950 GTX* от своего предшественника, модели *GeForce Go 7900*, отличается лишь увеличенными частотами. Ядро нового ускорителя работает на частоте 575MHz, а память – 700MHz. Впрочем, этого достаточно, чтобы сменить лидера. Немаловажно, что энергопотребление сохранено на прежнем уровне и не превышает 45 Вт. Новый процессор поддерживает *DirectX 9.0c*, *Shader Model 3.0* и *HDR*-подсветку, а также все фирменные технологии NVIDIA: *CineFX 4.0 Engine*, *Intellisample 4.0*, *SLI*, *PureVideo* и *PowerMizer*. Производители ноутбуков поспешили обновить свои модельные ряды. Некоторые, например, **Dell**, успели аккурат к анонсу нового чипа. Ноутбук *Dell XPS M1710* отличается от предшественника только наличием *GeForce Go 7950 GTX*. Но и этого достаточно, чтобы замануться на новые рекорды производительности.



## Большие мониторы для толстых кошельков

Еще со времен *NVIDIA GeForce 7800* стало ясно, что все преимущества мощного видеоускорителя можно ощутить лишь при использовании больших мониторов с высоким разрешением. Новые дисплеи от **JVC** прекрасно подойдут для этих и многих других, в том числе профессиональных, задач. Модель *JVC DR-V24L1D* имеет диагональ 24 дюйма и поддерживает высокое разрешение: 1920x1200 пикселей. Монитор использует 10-битную систему обработки изображения. Контрастность дисплея также выше всяких похвал – 1000:1. Восхищение способны вызвать углы обзора *DR-V24L1D* – 176 градусов в обеих плоскостях. Совершенно естественно, что при виде цены новинки просто перехватывает дыхание – \$4700. Впрочем, есть более скромный вариант. 20-дюймовый *DE-V20L1D* лишь чуть-чуть уступает старшему брату, а стоит почти на четверть дешевле – \$3400.



### Корпус для SLI

SLI – это настоящее испытание для производителей компьютерных комплектующих. Наверное, поэтому, когда им удастся создать продукт, получивший специальный сертификат

**NVIDIA**, они спешат поделиться своей радостью со всеми. В первую очередь, конечно же, с потенциальными покупателями. Корпус *CoolerMaster Stacker 830* и есть такой продукт. Он поддерживает форм-фактор *PICO-BTX* и все варианты привычного ATX.

Корпус имеет 9 отсеков для устройств размером 5.25 дюймов и 5 – для 3.5-дюймовых. По доброй традиции на переднюю панель корпуса вынесен необходимый минимум разъемов: *USB*, *FireWire*, аудиовход и аудиовыход.

За правильную циркуляцию воздуха отвечают два 120-миллиметровых вентилятора. Один из них, установленный на передней панели, имеет голубую подсветку. Если пользователю этого мало, то в специальный внешний лоток он сможет установить до четырех дополнительных вентиляторов. К сожалению, неизвестно, насколько громко прозвучит «Нет – перегреву!» в этом случае.



### Идеальный спутник

Ультрапортативные ноутбуки пользуются популярностью среди деловых людей благодаря своим размерам. Такой лэптоп прежде всего должен быть удобным в дороге и только затем производительным. Покупателей новых ультрапортативных ноутбуков от **LG Electronics** ждет приятный сюрприз. Модели *A1 EXPRESS DUAL* и *C1 EXPRESS DUAL* – это первые мобильные компьютеры с диагональю 10.6 дюйма, оснащенные отдельной графической картой **NVIDIA GeForce Go 7300**. В сочетании с процессором *Intel Core Duo* она обеспечивает высокую производительность при выполнении любых задач. Ноутбуки весят около килограмма и способны работать от одного заряда батареи более 5-ти часов. Более привлекательной выглядит модель *C1 EXPRESS DUAL*. Это

планшетный компьютер с сенсорным экраном и поддержкой карт *CompactFlash*. Ноутбуки подойдут пользователям, которые хотят работать на быстром компьютере и в то же время путешествовать налегке.

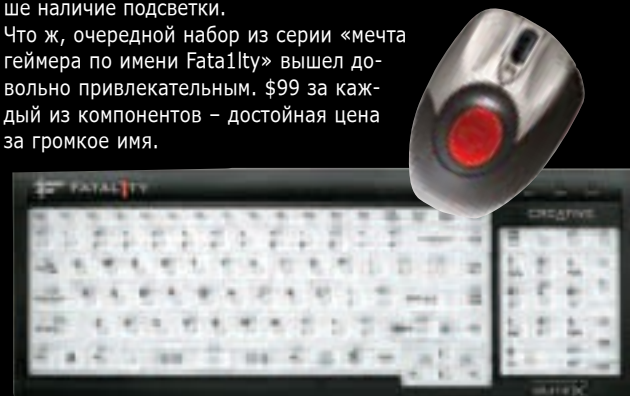


### Мечта геймера

Никто не может понять геймера лучше Джонатана "Fatal1ty" Вендела! Производители молятся на именитого чемпиона как на икону. Продукцию под брендом **Fatal1ty** раскупают очень хорошо. Вслед за **ABIT** и **Zalman** компания **Creative** выпустила линейку геймерских продуктов под ником Джонатана Вендела. Причем сам чемпион принимал непосредственное участие в разработке мыши *Creative Fatal1ty Professional Laser Mouse*. Манипулятор оснащен высокоточным (2400dpi) лазерным датчиком с возможностью переключения разрешения лазера нажатием одной клавиши и поддерживает несколько фирменных технологий. По-настоящему интересным новшеством являются сменные тягущие *G-Weight*, с помощью которых игрок может подобрать оптимальный вес манипулятора.

Вторым продуктом в линейке стала специальная клавиатура *Creative Fatal1ty Gaming Keyboard*. Компания обещает мгновенную реакцию контроллера на прикосновения игрока, чему способствуют специальные подвесы клавиш. Любителям проводить ночи в виртуальных сражениях придется по душе наличие подсветки.

Что ж, очередной набор из серии «мечта геймера по имени Fatal1ty» вышел довольно привлекательным. \$99 за каждый из компонентов – достойная цена за громкое имя.



### Фантастический рывок

Финишный спурт – последний рывок – не раз решал судьбу олимпийских медальеров. Известно, какие награды завоевывает для компании **Verbatim** флэш-накопитель *Hi-Speed Store 'n' Go USB 2.0 Drive*, но его рывок впечатляет. В новом поколении этих устройств скорость чтения увеличилась с 3 до 13 Мб в секунду! Примерно в настолько же возросла и скорость записи – до 6 Мб в секунду. Рестайлинг пошел флэшам Verbatim на пользу: они стали не только быстрее, но и красивее. В соответствии с последними веяниями драйвы сделаны очень тонкими и имеют голубую подсветку.





# СРЕДНИЙ КЛАСС

## Тестирование видеокарт среднего уровня

Текст: Антон Большаков, Евгений Попов

### Методика тестирования

Тестирование карточек производилось при помощи пакета **Futuremark 3DMark'05** с настройками по умолчанию. Также в процессе тестирования были установлены: **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Call of Duty 2**, **F.E.A.R.** и **Elder Scrolls IV: Oblivion**. В каждой игре платы прогонялись в два захода. Для начала мы выставляли стандартное разрешение 1024x768 точек, а во второй раз мы прибегали к использованию графических «спецэффектов». На том же разрешении, но с анизотропной фильтрацией и сглаживанием осуществлялся еще один забег. Все результаты сводились в сравнительные таблицы, на основе которых раздавались награды «Выбор Редакции» и «Лучшая покупка».

### ЧТО мы тестировали

- ASUS EN6600 GT
- Chaintech SE6800 GS
- MSI RX1650 Pro
- MSI RX1600XT-T2D256E
- MSI NX7600GT-T2D256E
- MSI NX7600GS-T2D256EH
- Sapphire Radeon X1300 XT
- Sapphire Radeon X800 GTO

**И**гровые видеокарты могут быть только hi-end и middle-end. Третьего не дано, ибо дешевые low-end ускорители не вытягивают завораживающие красоты современных компьютерных игр. И если с мощными и дорогими моделями все ясно, то границы средней категории весьма размыты. А потому зададим жесткие рамки: на наш взгляд, игровая видеокарта среднего уровня должна быть не дороже \$200 и уж никак не медленнее **ATI Radeon X1600** и **NVIDIA GeForce 6600 GT**.

Индустрия графических адаптеров и видеоускорителей эволюционирует настолько быстро, что игровые платформы не способны максимально эффективно загрузить видеокарты. Последний хит **NVIDIA GeForce 8800 GTX** должен работать на умопомрачительных разрешениях – только в этом случае показатель FPS не будет упираться в процессор. Конечно, рядовой геймер не может позволить себе карту за безумные \$850, да и смысла в этом пока еще нет. Разумнее всего приобрести устройство класса middle-end. Тогда и производительность будет подходящая, и в долги залезать не придется. Видеокарты склонны быстро дешеветь, поскольку раз в год стабильно появляется новое поколение высокоэффективных графических устройств. Посему раз в два года потратить порядка \$200 на приличный видеоадаптер будет вполне разумно. В данном обзоре мы рассмотрим платы, отобранные по критерию «цена/качество», проведем наглядное

сравнительное тестирование, а также дадим несколько практических советов по выбору.

На сегодняшний день ситуация обстоит таким образом, что четкого лидера в области middle-end-устройств обозначить достаточно сложно. Тем не менее с недавнего времени и ATI и NVIDIA прибегают к одинаковой схеме насыщения рынка. Дело в том, что инженеры во главе с маркетологами поступают достаточно просто и не слишком оригинально. Урезая конвейеры чипам, понижая частоты и объемы графической памяти, производитель получает из одной карты несколько. Пусть не таких мощных, зато более дешевых. Или, скажем, какой-то набор чипов не согласился работать на заданных частотах – значит, и они станут основой для карт среднего ценового диапазона. И если карты с пониженными частотами можно разогнать даже программными средствами до приличного уровня, то с урезанными конвейерами пользователь ничего поделать не сможет. Так что при выборе карты следует сначала изучить топовые высокопроизводительные агрегаты на предмет частот и характеристик и уже после на основе изученного материала приступать к выбору графической платы среднего уровня производительности. Есть несколько трюков, позволяющих приобрести графическую карту, не прибегая к изучению тонкостей и аспектов рынка графических устройств. Первый из них – самый простой и банальный – накопить \$250 и гордо идти в магазин. Там заявить продавцу,



что у тебя есть зная сумма и не больше, которую ты готов потратить на видеокарту. Цена на устройства среднего диапазона уже несколько лет держится на этой отметке, так что будь спокойны, ничего плохого тебе не подспунут. Другой вариант требует от покупателя немного времени. Пройдись по сайтам крупных компьютерных супермаркетов и изучи предлагаемый спектр товаров соответствующего толка. Опять же в указанном диапазоне – не больше \$200 и не меньше \$150. Спрос рождает предложение. Чем больше устройств какой-либо марки от различных производителей представлено в прайс-листах, тем больше их покупают компьютерные пользователи. А можно просто довериться результатам нашего обзора. Ведь именно для этого тестирование и проводилось – чтобы сделать твой выбор наиболее простым и верным.

Мы попытались отобрать видеокарточки для нашего тестирования, исходя из одного единственного условия – игровая видеокарта среднего уровня должна быть не дороже \$200 и быстрее *ATI Radeon X1600* и *NVIDIA GeForce 6600 GT*. Для того чтобы наше тестирование было наиболее объективным, мы подобрали конфигурацию тестового стенда из недорогих, но все еще достаточно производительных комплектующих. Процессор изготовлен компанией **AMD** и представляет собой одноядерное решение с частотой кристалла 2.4GHz. Материнская плата собрана на чипсете от **NVIDIA** и работает на основе процессоров под сокет предыдущего поколения – Socket 939. Память работает на повышенных частотах – так мы решили нивелировать отставание от AM2 с поддержкой DDR2. Остальные комплектующие на результаты тестов принципиально

## ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** 2.4GHz, AMD Athlon 4000+, Socket 939
- **Кулер:** Zalman CNPS9700 LED
- **Материнская плата:** ASUS A8NSLI Deluxe
- **Чипсет:** NVIDIA nForce 4 SLI
- **Память:** 2x512Mb, Kingmax DDR433
- **Винчестер:** RAID 0 из двух WD 120Gb, 7200 об/мин, 16Mb
- **Блок питания:** 500W



### MSI RX1600XT-T2D256E

**\$145**



Имеется поддержка *Shader Model 3*, *HDTV* и, что самое приятное, *AVIVO* (улучшенный режим работы с видеопотоком). Однако по части производительности плата отстает не только от плат седьмой серии **NVIDIA**, но и от некоторых вариантов шестой! Особенно это касается режимов с включенными *AA (Anti-aliasing – сглаживание)* и *AF (Anisotropic Filtering – анизотропная фильтрация текстур)*. Кулер небольшой и достаточно скромный – чип не отличается серьезным тепловыделением. Вентилятор работает достаточно тихо.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	ATI RV530
Частота ядра:	590MHz
Частота памяти:	690 (1380)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	128bit



### MSI NX7600GT-T2D256E

**\$170**



Победитель нашего тестирования обладает воистину огромной системой охлаждения. Кулер настолько велик, что занимает два слота *PCI*. Ребра радиатора выполнены из алюминия, а равномерное распределение тепла обеспечивает тепловая медная трубка. Вся система насквозь продувается небольшой турбиной. Карта способна работать с поддержкой *HDTV*-формата и *SLI*-режима. В комплекте с ускорителем поставляется игра *Prince of Persia: The two thrones*. Не бог весть что, но все равно приятно.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	G73
Частота ядра:	560MHz
Частота памяти:	700 (1400)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	256bit



### Chaintech SE6800 GS

**\$140**



Эта видеокарточка идентична плате от **NVIDIA** – дизайн, частоты и охлаждение остались прежними. Чип *NVIDIA NV42* распаян на печатной плате, которая используется в производстве *GeForce 7800 GT*. Ядро изготовлено по 110 нм техпроцессу, что позволяет увеличивать тактовые частоты. Система охлаждения работает достаточно тихо – в конструкции использована тепловая трубка, а подкладка контактирует не только с графическим процессором, но и со схемой памяти. Комплектация не очень обширна.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	ATI RV530
Частота ядра:	590MHz
Частота памяти:	690 (1380)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	128bit



### ASUS EN6600 GT

**\$105**



Внешне плата выглядит очень хорошо. Все радиаторные части изготовлены из меди. Некогда устройства серии *GeForce 6600 GT* пользовались большим спросом благодаря превосходным результатам по производительности, отличному разгонному потенциалу и невысокой цене. Сейчас, если судить по результатам, ее век постепенно уходит. Плату сложно уже назвать middle-end'ом, хотя поиграть на ней некоторое время пока что можно. В комплектации пользователь найдет игрушку и необходимый комплект переходников.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	NVIDIA NV43
Частота ядра:	500MHz
Частота памяти:	500 (1000)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	128bit





не влияли, а потому нет смысла их комментировать. Полную конфигурацию тестового стенда ты можешь увидеть во врезке. Приведем еще несколько доводов в пользу покупки видеокарты среднего ценового диапазона. Дело в том, что всегда есть возможность сэкономить – многие видеокарты хорошо поддаются разгону. Другими словами, если ты не можешь набрать нужную сумму для покупки hi-end, купи middle-end и разгони! Приобретая плату долларов за 200, дополнительным разгоном ты накинешь к ее основной стоимости от 20 до 60-ти вечнозеленых президентов. Разгон не так страшен, как многие представляют. Немного практики – и тебе покорятся самые невероятные частоты. Грамотно подобрав дополнительное охлаждение, ты сможешь поднять тактовые частоты памяти и ядра, а также изменить штатное напряже-

ние, благодаря чему производительность карты может подняться вдвое! Подробнее о процессе разгона видеокарт ты можешь прочитать в нашей новой рубрике «Разгон». Кроме разгона есть еще один вариант. Купив графическую систему среднего ценового диапазона, всегда можно увеличить производительность при помощи технологий SLI и CrossFire. Параллельная работа двух видеокарт добавит 60–70% от прежней производительности, но всегда подразумевает под собой некоторые сложности. Так, для построения системы CrossFire нужна специальная материнская плата с поддержкой этой технологии (также может потребоваться графическая карта под грифом «Crossfire Edition!»). В случае с SLI беспокоиться не приходится – эта возможность есть у подавляющего большинства материнских плат. Однако параллельная работа

двух ускорителей от NVIDIA возможна не всегда и не во всех играх. Поддержка реализуется программно и зависит от версии установленного драйвера. Помимо перечисленных неудобств у параллельной работы есть и неоспоримые преимущества. Современные видеокарты имеют свойство быстро падать в цене, а значит, к тому моменту, когда придется делать апгрейд и поднимать производительность графической подсистемы, второй адаптер будет стоить значительно дешевле! Выбирая новую карту, обязательно обрати внимание на ее маркировку. Производители различают графические устройства на одном и том же чипе с помощью буквенных маркировок в конце названия. К сожалению, на сегодняшний день нет четкой классификации. Производители каждый год придумывают что-нибудь новенькое, так что запутаться очень легко. Самые



## Sapphire Radeon X800 GTO

\$155



К сожалению, четыре дополнительных пиксельных блока у данной платы заблокированы, так что придется довольствоваться тем, что есть. Если вам удастся заполнить ту же плату, но с маркировкой GTO2 – берите не задумываясь. После программной перепрошивки производительность платы возрастает на 25%. Однако и эта плата не вызывает претензий благодаря добротному чипу ATI R480. Она хорошо справляется со всеми тестами, но чувствуется отсутствие поддержки Shader Model 3.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	ATI R480
Частота ядра:	475MHz
Частота памяти:	500 (1000)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	256bit



## MSI RX1650 Pro

\$170



Если сравнить характеристики данной платы с характеристиками MSI RX1600XT-T2D256E, нетрудно прийти к выводу, что они абсолютно одинаковые. Небольшое различие заключается в названиях карточек и их ценах. Вентилятор работает достаточно шумно даже на малых оборотах. Карта оборудована 256Mb памяти GDDR3 с временем выборки 1.3 нс. В принципе, дополнительный прирост по производительности (и *немалый!* – прим. ред.) можно получить, увеличив штатную частоту работы памяти.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	ATI RV530
Частота ядра:	595MHz
Частота памяти:	690 (1380)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	128bit



## MSI NX7600GS-T2D256EH

\$115



Платы серии 7600 от NVIDIA стали первыми устройствами седьмой серии, чья конструкция и архитектура могут быть изменены с позволения производителя. Чем, собственно, и воспользовалась компания MSI. Плата снабжена пассивным устройством охлаждения, а значит, не шумит. Устройство отличается высокой производительностью и станет отличным приобретением для тех, кто задался целью собрать быстрый и бесшумный компьютер. К сожалению, для разгона пассивного охлаждения будет мало.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	G73
Частота ядра:	400MHz
Частота памяти:	270 (540)MHz
Объем памяти:	256Mb DDR2
Шина памяти:	256bit



## Sapphire Radeon X1300 XT

\$106



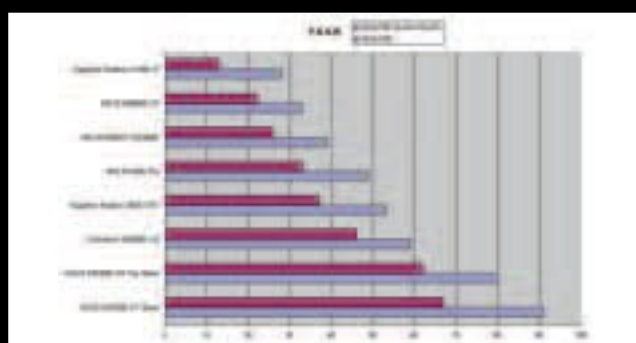
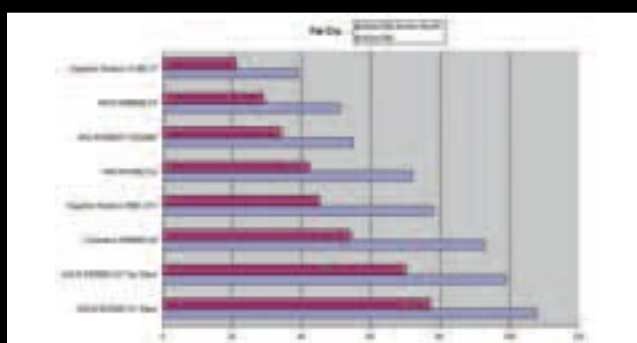
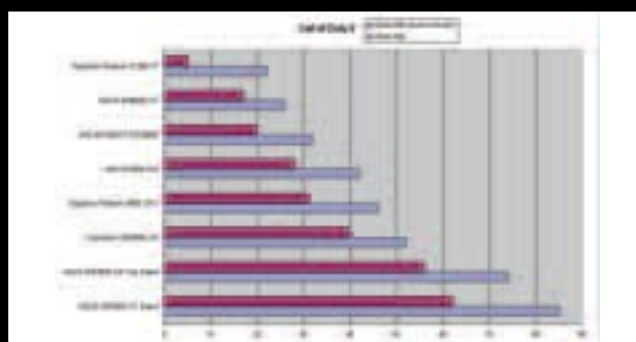
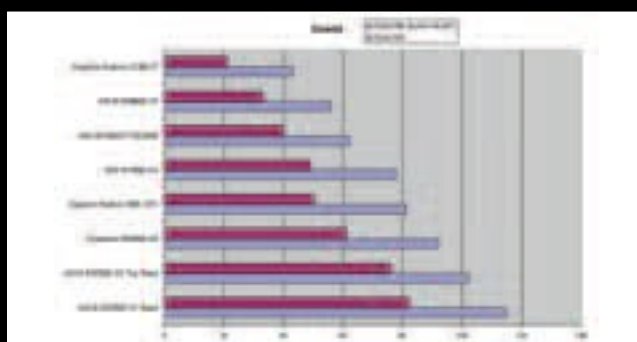
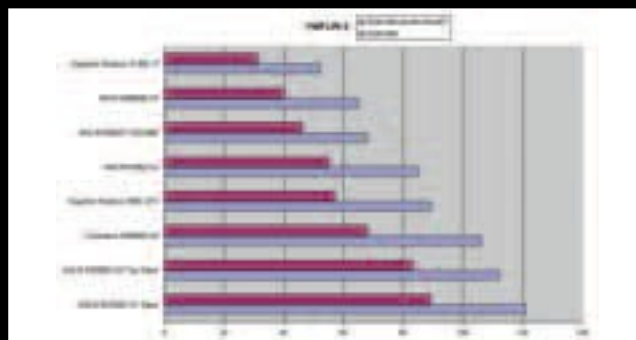
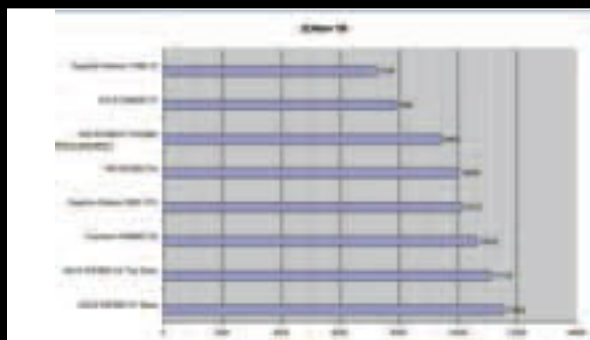
В продаже эта плата представлена в двух модификациях – с пассивной и активной системой охлаждения. Мы рекомендуем первый вариант. Графический процессор ATI RV530 не очень сильно греется, а потому приличного радиатора для толкового охлаждения будет достаточно. Данная плата также является переименованной версией без модификаций. Напомним, что абсолютно такими же характеристиками обладает ATI Radeon X1600 Pro. Тем не менее устройство показывает весьма неплохие результаты по производительности.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	ATI RV530
Частота ядра:	575MHz
Частота памяти:	690 (1380)MHz
Объем памяти:	256Mb GDDR3
Шина памяти:	128bit



## Результаты тестирования



Благодарим компанию НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, <http://www.nix.ru>) за предоставленное оборудование.

производительные устройства в серии обычно отличаются трехбуквенными маркировками. Топовые карты от **ATI** сверкают обозначением XTX (например, *ATI Radeon X1900 XTX* или *ATI Radeon X1950 XTX*), а самые мощные платы в линейке NVIDIA в последнее время выпускает под грифом GTX (*NVIDIA GeForce 7900 GTX* или *NVIDIA GeForce 7800 GTX*). Остальные устройства выходят в продажу с двухбуквенными маркировками – XT, GT, GS. Встречаются также модификации Pro и GTO. Чтобы не залезать в дебри длинных и жутких названий, советуем

обращать внимание на технические характеристики, в частности на частоту графического процессора и памяти. Чем выше эти показатели, тем круче плата. Не последнюю роль играет объем собственной памяти графического адаптера. Здесь также хорошо работает золотое правило: чем больше, тем лучше и дороже.

### Выводы

В первую очередь советуем обратить внимание на результаты синтетического тестирования. Утилиты из программного пакета **3DMark'05** нагружают

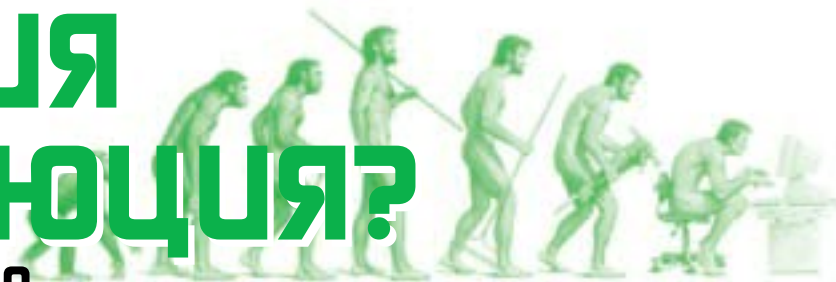
всю систему, позволяя нам судить о производительности в целом. В играх же можно наблюдать противоположную ситуацию – здесь выявляется производительность графической подсистемы. Что интересно, сегодняшнее тестирование дает вполне однозначные результаты и четкое ранжирование видеокарт по производительности. Безусловным лидером данного тестирования оказалась плата *MSI NX7600GT-T2D256E*. Отдельного внимания заслуживает карта *Chaintech SE6800 GS*. По факту это лучший ускоритель стоимостью до \$150.





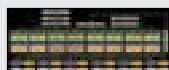
# РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ ЭВОЛЮЦИЯ?

## ВСЯ ПРАВДА О NVIDIA G80



Фанаты с нетерпением ждали появления платы **NVIDIA GeForce 8800 GTX** – первой ласточки нового поколения видеоадаптеров. Несмотря на то что графический процессор **G80**, который стал основой плат восьмой серии, выполнен по старой 90-нм технологии, нельзя не отметить революционность новоявленного чипа. Именно ему обязана линейка **GeForce 8800** столь высокими результатами по производительности. Все достоинства и недостатки инновационного процессора мы изучим по мере ознакомления с новинкой.

Надо сказать, что рассматриваемый процессор использует унифицированную шейдерную архитектуру. Такой подход был использован впервые. Ранее блоки делились на шейдерные и вершинные. Теперь каждая вычислительная единица будет распределяться согласно требованиям определенной задачи. При этом команда разработчиков прекрасно понимала, что новейшие трехмерные игры потребуют огромной аппаратной мощности по расчету шейдеров. Хотя стандарт грядущего **DirectX 10** не требует унифицированного дизайна, инженеры посчитали, что переход к унификации, реализованной в **G80**, позволит эффективно распределить нагрузку и мощности устройства. При изготовлении **G80** было задействовано огромное количество транзисторов – 681 миллион, что привело к значительному увеличению площади кристалла. Ядро рассматриваемого графического процессора работает на частоте 575MHz для **NVIDIA GeForce 8800 GTX** и на 500MHz для **NVIDIA GeForce 8800 GTS**. Однако стоит отметить, что ядро шейдеров использует собственный тактовый генератор на частоте 1350MHz для флагмана линейки и на 1200MHz для модификации **GTS**. Каждый шейдерный



Как было сказано ранее, чип **G80** обладает достаточно широкой архитектурой, состоящей из 128 блоков **ALU** и 32 **TMU**. Каждый шейдерный процессор снабжен личным **КЭШем** первого уровня, где хранятся различные данные, которые могут быть затребованы самим процессором. Помимо этого там находятся еще и текстуры. Отметим, что основной поток данных не кэшируется, а проходит потоком под управлением специального блока **Thread Processor**. Произвольного доступа к данным в этом случае нет.



У нового чипа есть возможность самому заниматься аппаратным ускорением и расчетом физики благодаря некоторым добавлениям в **CUDA (Compute Unified Device Architecture)**. Основное достоинство такого подхода состоит в независимости процесса обработки от обременения и **DirectX**. Программисты игровых компаний не должны будут изучать сложные шейдерные модели, а также писать собственноручно отдельные шейдеры для своих задач. Теперь достаточно оперировать в рамках пакета **SDK**, не вдаваясь в детали компиляции и реализации.

элемент ядра именуется потоковым процессором, или попросту *Streaming Processor*. У самой мощной карты восьмой серии **NVIDIA GeForce 8800 GTX** используются 16 блоков по 8 потоковых процессоров. Отсюда и получается та самая загадочная цифра – 128. Платы от компании **NVIDIA** не могли ранее работать одновременно с **HDR**-освещением и полноэкранным сглаживанием. Однако теперь ситуация изменилась в лучшую сторону. Смещение кадрового буфера способен поддерживать каждый блок растровых операций, он же **ROP**. А это значит, что теперь могут использоваться как **FP16**, так и **FP32** цели рендеринга вместе со сглаживанием. Фанаты плат от **NVIDIA** давно уже жаловались на неудовлетворительное качество анизотропных эффектов. Инженеры приняли во внимание стенания своих почитателей. Теперь устранено еще одно слабое место процессоров **NVIDIA** – мы имеем превосходную по качеству анизотропию с практически незаметным падением скорости. За пределы процессора был вынесен чип **NVIDIA NVIO**, в котором были интегрированы интерфейсы **2x400MHz RAMDAC**, **2xDual Link DVI** и **PBEM-Out**. Платы линейки **NVIDIA GeForce 8800** благодаря новому чипу могут заполнять за такт 64 текстуры. Для **NVIDIA GeForce 8800 GTX** скорость заполнения равняется 36.8 миллиардам текстур в секунду (для **NVIDIA GeForce 8800 GTS** – 32 млрд. текстур/сек). Данный процессор по производительности вычислений вплотную приблизился к уровню центрального процессора. Новая унифицированная архитектура может быть использована не только для расчета физики в играх (прощай *Ageia Physx!*), но и для решения математических задач и сложного моделирования. На данный момент арифметика выполняется по стандарту **IEEE 754**. Остается только дожидаться появления софта и разносторонней поддержки со стороны **NVIDIA**, поскольку в **G80** уже реализован специальный **API** для сторонних программистов. В общем и целом новый чип **G80** являет собой новый виток графической эволюции, который позволит геймерам подняться на новые высоты качества и производительности в игровых приложениях.

Евгений Попов

### G80 ТРЕБУЕТ НОВЫЙ БП



Перед приобретением плат на основе процессора **G80** не забудьте о том, что на устройствах новой, восьмой серии установлены аж два 6-пиновых порта для дополнительного питания! Дело в том, что обычный слот **PCI-Express x16** может дать только 75 Вт живой мощности, а плата **NVIDIA GeForce 8800 GTX** только в двумерном режиме потребляет чуть больше 180W. Куда уходит безумное количество электроэнергии при обычной работе в **Windows**, неясно...

# BFG GeForce 8800GTX

## ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ВИДЕО

### Новый чип

Официальное название чипа, на основе которого построены революционные карты восьмой серии от **NVIDIA**, – **G80**. Он изготовлен по 90 нм технологии и использует 681 миллион транзисторов. Теперь не существует шейдерных и вершинных блоков – их заменили унифицированные скалярные **ALU** в количестве 128 штук. По своим размерам чип просто огромный – производитель не стал переходить на новый техпроцесс.

### Новый дизайн

Дизайн плат нового поколения существенно отличается от предшественников. Размеры PCB значительно увеличены. Длина устройства теперь 270 мм, что означает увеличение на 50 мм. Установить эту карточку в корпус очень проблематично. На плате есть два 6-контактных гнезда для питания, а посему не забудь приобрести БП как можно мощнее. Непосредственно сама видеокарта потребляет 450W.



### Новое охлаждение

Система охлаждения претерпела кардинальные изменения – теперь она еще более массивна и громоздка. Вентилятор установлен ближе к левому краю, причем работает на достаточно малых оборотах, что не мешает ему превосходно справляться со своими обязанностями. Материал, из которого сделан кулер, – алюминий, хотя с процессором контактирует медная пластина.

### Новые возможности

Частоты процессора и памяти возводят устройство **BFG GeForce 8800GTX** (и ему подобных) в ранг самых производительных одиночных видеоадаптеров на сегодняшний день. Графический чип трудится на частоте 575MHz, а память покорилась высоты 900 (1800)MHz. При этом стоит учесть, что ширина шины – 384bit, а объем **GDDR3** памяти, выполненной на 12-ти микросхемах **Samsung** с временем выборки 1.1ns, доведен до уровня 786Mb.

### Уникальная комплектация

Комплектация платы богатая. Вообще компания **BFG** любит радовать своих фанатов нестандартным набором. В комплекте поставляются руководство пользователя, необходимые переходники и кабели, а также фирменная майка размера XL и наклейки с тефлоновым покрытием для компьютерной мышки. Жаль, что дисков с играми там нет...

### СПЕЦИФИКАЦИИ

- Чип: GeForce 8800 GTX (G80)
- Частота ГП: 575MHz
- Частоты работы памяти: 900 (1800)MHz
- Тип памяти: GDDR3
- Объем памяти: 786Mb
- Ширина шины обмена: 384bit
- Унифицированных блоков: 128
- Размеры: 270x100x32 мм
- Интерфейс: PCI-Express x16
- Цвет текстолита: Черный
- Цена: \$845

### ТЕСТЫ

FEAR, 4x AA, 16x AF, Softshadows ON, 2048x1536	56 fps
Elder Scrolls IV: Oblivion, Ferrum Outdoors Test 1.03, 2048x1536	38 fps
Call of Duty 2, Ferrum Bttl Test, 1.07, 1600x1200	52 fps
DOOM 3, 4x AA, 16x AF, 1600x1200	93 fps
PREY, Ferrum Test 1.11, 4x AA, 16x AF, 2048x1536	46 fps



# ОБНОВЛЯЕМ BIOS МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ

Текст: Антон Большаков

Святая святых каждого компьютера – BIOS материнской платы. Без этого компьютер не сможет даже пикнуть, не то что сообщить об ошибке подключения клавиатуры или жесткого диска. Обновление BIOS – дело тонкое и кропотливое. А если дело дошло до перепрошивки, то уж без нашей инструкции не обойтись никак!

**Внимание! Вопрос замены, или просто «перепрошивки» BIOS более чем серьезен. Однако, даже самая незначительная, ошибка повлечет за собой массу проблем. В связи с этим мы крайне рекомендуем внимательно прочитать статью и лишь потом приступать к обновлению. Если что-то для тебя осталось непонятным, советуем отложить эту процедуру до лучших времен.**

По-русски BIOS (от англ. *Basic Input/Output System*) расшифровывается как базовая система ввода и вывода. По сути это записанное в энергонезависимую память на материнской плате программное обеспечение. Такой подход позволяет всегда получить доступ к BIOS. Это также дает компьютеру возможность самостоятельно загружаться. Однако доступ к оперативной памяти осуществляется значительно быстрее, а потому многие производители создают системы таким образом, чтобы при включении компьютера выполнялось автоматическое копирование BIOS в оперативную память. Задействованная при этом область памяти называется Shadow Memory (теневая память). Микропрограмма BIOS способна напрямую управлять клавиату-

рой, видеокартой, дисками, портами, да и вообще всеми компонентами компьютера. Современные BIOS обучены работать с USB-дисками и загружать компьютер по сети. Кроме того, со временем производитель добавляет новые функции к уже существующим моделям материнских плат, а также исправляет обнаруженные ошибки именно через прошивку. Дело в том, что все они комплектуются *Flash BIOS*, который в любой момент может быть перезаписан из операционной системы при помощи специальной программы. Обновление микропрограммы также может помочь запустить компьютер с новым процессором. Подобную ситуацию можно наблюдать с *Intel Core Duo 2* – процессор способен работать со старым оборудованием, а материнская плата попросту не знает о его существовании.

Итак, дело подошло к обновлению BIOS материнской платы. Для начала следует определить, каким методом ты это сделаешь. Перепрошить плату можно из-под DOS. Для этого потребуются загрузочная дискета или диск, если у тебя нет флоппи. Во втором случае сложнее, так как тебе потребуется записывать загрузочный диск на «болванку», а также добавлять туда программу

для обновления и сам файл с новой версией BIOS (расширение \*.awd, \*.bin, \*.001). Их, кстати, нужно будет скачать с официального сайта производителя – выложить на диск эти файлы мы не можем. Каждый производитель рекомендует использовать собственную утилиту, а для каждой модели материнской платы существуют по меньшей мере 5 версий прошивок. Если же с фирменной утилитой туго, следует определить тип установленного микрочипа и воспользоваться универсальной программой (от **Award, Uniflash, Phoenix** или **AMIFlash**). Загрузившись с диска под DOS, ты должен будешь запустить утилиту (например, командой *awdflash.exe*) и выбрать файл с BIOS.

Вариант под номером два не в пример проще! Каждый уважаемый производитель материнских плат выпускает фирменную утилиту для быстрого обновления микропрограммы BIOS прямо из операционной системы Windows. Для примера возьмем приложение от **ASUS**. Последняя версия **ASUS Update** на момент подготовки материала имеет номер 7.06.02; возьмем именно ее. Загружаем с официального сайта производителя, устанавливаем на компьютер и запускаем. В числе функций



## Шаг 1

Для начала запусти утилиту Asus Update и зайди в раздел «Options». Отсюда пользователь вправе разрешить программе прошивать старую версию микропрограммы поверх новой: галочка напротив **BIOS Downgradable**.



## Шаг 2

Из выпадающего списка выбери «Check BIOS information». Здесь ты сможешь узнать модель своей материнской платы, а также посмотреть точную версию и дату компиляции BIOS. Это пригодится для самостоятельного выбора новой прошивки.



## Шаг 3

Теперь нужно сохранить текущую версию BIOS на диск или дискету. Для этого выбирай из списка «Save current BIOS to file», жми кнопку «Next» и вводи имя для файла с прошивкой. Оставим ее про запас на случай аварийного восстановления!

этой утилиты обновление прошивки из файла (Update BIOS from file) или напрямую с FTP-сервера (Update BIOS from Internet), сохранение текущей версии BIOS на диск (Save current BIOS to file), загрузка новых версий из интернета (Download BIOS from Internet), а также получение расширенной информации о материнской плате (Check BIOS information). Сценарий работы с ASUS Update таков: для начала неплохо бы посмотреть дату компиляции и версию установленной прошивки. Затем жизненно важно сохранить BIOS на диск или дискету – в случае непредвиденного сбоя или перезагрузки компьютера его всегда можно восстановить! И только потом переходить к обновлению через интернет. Этот путь прост, но не всегда эффективен. Дело в том, что программа загружает с FTP-сервера лишь финальные и официальные модификации, а ведь куда полезнее могут оказаться неофициальные или beta-версии. Например, после появления в продаже новой материнской платы производитель выкидывает в сеть энное количество бета-версий для энтузиастов. Такой BIOS может с легкостью устранить критические ошибки в операционной системе или же обеспечить совместимость с установленным в системный блок оборудованием. К слову, именно так происходило с ASUS A8NSLI-P – встроенный RAID-контроллер на IDE наотрез отказывался корректно



## СОВЕТ

Случилось так, что процесс обновления BIOS прервался – нерадивый электрик дядя Вася отключил свет, кошка перегрызла все провода у компьютера, ты случайно нажал на кнопку Reset. Не беда! Вытаскиваем микрочип BIOS из материнской платы, записываем файл с обновлением и утилиту для перепрошивки на диск и идем к другу с работающим компьютером (в идеале у него должна быть плата от того же производителя!). Разбираем его системный блок, вынимаем его микрочип и закрепляем на плате, так чтобы его можно было легко вынуть. Включаем компьютер, грузим операционную систему. Теперь запускаем программу для обновления прошивки. Лучше, чтобы эта программа была совместима с материнской платой твоего друга. Теперь крайне аккуратно извлекаем оригинальный микрочип с BIOS из работающего компьютера и устанавливаем другой. Запускаем процесс обновления, предварительно выбрав файл с нужной тебе версией прошивки. Ну а! Можешь глушить мотор, вынимать микрочип и бежать домой загружать свою систему.

работать вплоть до версии BIOS 1.3.0.2. А потому куда логичнее посетить пару-тройку специализированных сайтов и найти самую последнюю – пусть и неофициальную! – модификацию прошивки и установить именно ее, выбрав обновление из файла. Конечно, никто не гарантирует работоспособность и совместимость, но в случае нестабильной работы с оригинальной версией такой способ окажется наилучшим. В завершении процесса перепрошивки BIOS программа предложит перезагрузить компьютер. Соглашайся, это действительно необходимо! Теперь перед самым включением компьютера необходимо зажать кнопку Del (существует также вариант с F2), зайти в BIOS и выставить настройки по умолчанию "Load BIOS defaults" (вариант – "Load Setup defaults"). Если компьютер не требует особой настройки (разгон, нестандартная частота работы памяти), делать здесь больше нечего – сохраняй сделанные изменения и выходи. Поздравляем, новая версия BIOS установлена. Помимо исправленных ошибок и совместимости с оборудованием могут появиться и новые настройки и параметры. Проверить их можно все тем же способом – кнопка Del в момент включения компьютера. Если же обновление закончилось неудачно, и компьютер не включается, обрати внимание на нашу врезку. Успехов!



В комплекте с Asus Update идет еще одна замечательная программа, и имя ей **Asus Logo**. Предназначена она для смены загрузочных заставок, появляются которые во время включения компьютера в момент инициализации BIOS. Чтобы сменить картинку, нужно выбрать файл с новой версией прошивки и открыть в **Asus Logo**.



Если утилита распознает файл с BIOS верно, она автоматически предложит выбрать картинку. Рекомендуется загружать изображения невысокого разрешения с количеством цветов не более 256-ти. К слову, это приложение обучено совместной работе с Asus Update – пользователь сначала выбирает картинку, а потом обновляет BIOS.



## UPS, I did it again!..

Если учесть регулярность скачков и постоянные падения напряжения в нашей электросети, вопрос о выборе источника бесперебойного питания UPS (от англ. Uninterruptible Power System) стоит достаточно остро. Случаются и отключения питания, и скачки напряжения, а уж про импульсные и радиопомехи и вспоминать не хочется. Особенно важно обзавестись UPS перед прошивкой BIOS, ибо внезапное отключение электричества может принести массу проблем. В природе существуют три типа бесперебойников: Stand-By, Line-Interactive и On-Line. Первый отличается низкой стоимостью, второй представляет собой компромисс между ценой и качеством, а третий обеспечивает наилучшую защиту от перебоев.



## Шаг 4

Переходим к обновлению. Выбирай "Update BIOS from Internet" – программа предложит выбрать FTP-сервер для обновления, а затем загрузит прошивку на компьютер и выведет окно со сравнением старой и новой версий.



## Шаг 5

Если программа не смогла найти прошивку самостоятельно, не беда. Ищем неофициальный релиз и "Update BIOS from file", выясняем отличия между старой и новой версией, а после запускаем процесс обновления.



# ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



В новый год мы идем с новыми проблемами и свежей подборкой ответов на актуальные вопросы наших читателей. На носу релиз Windows Vista, который повлечет за собой повальное увеличение объема оперативной памяти, смену видеокарточек, а также традиционное наращивание тактовых частот центрального процессора. И не помогут более разгон, тонкая настройка и обновление версии BIOS. Амины!

**Q** Здравствуйте, уважаемые наши железные доктора! Зовут меня Женя. У меня проблема, компьютер регулярно перезагружается. Когда стоит без работы – все в норме, как только серьезная нагрузка – тухнет и снова запускается. Операционная система при этом выдает сообщение о серьезной ошибке и просит отправить отчет. Я являюсь постоянным читателем вашего журнала и читаю я в первую очередь вашу рубрику, а уж потом все остальное. Так вот, годовые причины я уже видел в двух письмах, тоже такая же проблема, и вы посоветовали им сменить блоки питания на более мощные. В одном из таких писем была даже система, похожая на мою: процессор P4 5478 3.0GHz, Evox 4PRDA-31, 1Gb DDR Samsung, Sapphire Radeon 9600XT 128Mb, Seagate 120Gb SATA, блок питания на 350 Ватт. Я решил разобрать блок, и в итоге оказалось, что конденсаторы блока питания вздулись. Купил новый корпус. Выбор мой пал на Thermaltake Black Window Swing ATX 430W; сразу же сменил кулер на процессоре на ZALMAN CNPS7700-AICu. Теперь, казалось бы, ни забот, ни хлопот. Температура в режиме Silent кулера при максимальной нагрузке 41–42 градуса. Так проблема моя в том, что отключения не прекратились. Причем это происходит только в случае, если я работаю с большими документами в Word и Corel. И только в одной игре – Street Racing Syndicate, причем с любыми настройками графики. Half-Life 2 работает нормально и не выключается.

С огромным уважением и надеждами Женя.

**A** Привет, Женя. Приятно слышать, что рубрика полезна и нравится читателям! А теперь к делу. Перво-наперво проверь конденсаторы на материнской плате – внимательно осмотри ее. Быть может, неисправный БП повредил элементы на плате. Если у тебя



есть возможность, попробуй поставить другую и проверить работоспособность ПК. Прodelай тот же самый трюк и с оперативной памятью. Успехов!

**Q** Здравствуйте! Подскажите, пожалуйста, что означает частый короткий сигнал BIOS с разной интенсивностью? Возможно, это из-за моего разгона процессора (Celeron D 320 с 2.4 до 3.4 GHz), только не знаю, с чем именно связано. Может, БП на 300 Вт уже не актуален? Или недостаточное охлаждение с помощью Igloo 4350? Спасибо заранее!

Ваш постоянный читатель,  
Omitri from Georgievsk

**A** Привет, Дмитрий! К сожалению, ты не указал в письме весьма важные сведения (загружается или нет компьютер, производитель BIOS, точное описание сигналов BIOS). Если ты разгонял свой процессор, то дело в перегреве или недостаточных оборотах кулера. Проблема также может заключаться в открытом корпусе – у некоторых есть специальный датчик. Рекомендую тебе загрузить стандартные настройки BIOS. Также возможны проблемы с твоей оперативной памятью и даже с блоком питания! Причины проблемы могут быть самые разные, но определить что-то конкретно не представляется возможным. Подробная расшифровка сигналов различных BIOS находится по следующему адресу: <http://dicom.spb.ru/tech/articles.php?id=3>. Успехов!

**Q** Привет. Мой вопрос не много не по железу, но, надеюсь, вы на него ответите. Как-то в одном из номеров было сказано, что пакет обновления SP2 для Windows XP – это чуть ли не гроза всех геймеров. Многие игры перестают нормально запускаться, работать и начинают тормозить. Это правда? Изменилась ли на данный момент ситуация? Мне бы хотелось установить это дополнение.

favarit86

**A** Привет! На сегодняшний день ситуация такова, что Service Pack 2 просто необходим рядовому пользователю (особенно если есть выход в интернет). Все современные игры уже давно пишутся с расчетом на работу под Windows XP SP2, так что проблем в новых играх не будет, а безопасность системы значительно возрастет.

**Q** Привет! Почему после форматирования жесткого диска и последующей уста-

новки новой Windows XP в Partition Magic v.8 отображается 8Mb Unused Space? Для чего операционная система его оставляет, и будет ли целесообразно присвоить ему статус Used?

Артур Шахматунов

**A** И тебе привет! Эта 8-мегабайтная область используется для технологических нужд. Например, в процессе преобразования в динамический том. Рекомендуем оставить ее без изменений.

**Q** Здравствуйте! У меня такая проблема: компьютер загружается, работает 5 минут, а потом зависает. Перезагрузка не помогает, в BIOS выйти не могу. Если я пошевелию микросхемки внутри системного блока, то он опять загрузится минут на 5. Потом все начинается сначала. В чем может быть проблема? Моя конфигурация: Celeron 2200MHz, материнская плата Asus, видеокарта NVIDIA GeForce FX5200 128Mb, оперативная память 2x 256Mb.

Артём R.

**A** Привет! Вариант под номером один – все дело в перегреве. Ты включаешь компьютер, он загружается, нагревается и зависает от перегрева. Проверь работоспособность кулеров, прочисти системы охлаждения от пыли. Проверь температурные показатели в BIOS. Включи компьютер, зайдя в BIOS, далее следи за тем, как себя ведет температура. Если ты не обнаружишь проблемы перегрева, то попробуй заменить блок питания (возьми у друзей для проверки!).

Вариант под номером два – плохой контакт в местах соединения плат (слотах и разъемах). Можно попытаться разобрать и собрать все заново, крепко завинтив.

**Q** Здравствуйте, дорогой FAQ! Установил я Rome Total War, а на экране отображается только половина картинку. Другая – где-то далеко справа за экраном. У меня было так уже с CORAZ и демо-версией Wild East. Помогите, не знаю, что делать. Экран жидкокристаллический Acer на 19 дюймов. Видеокарта GeForce 5200 FX. Заранее спасибо!

Tommy Angelo

**A** Приветствую! Скорее всего, у тебя не откалиброван монитор на одном из рабочих игровых разрешений. Проверь, в меню монитора должна быть функция автоматической настройки изображения. Если не поможет, скачай и установи самую последнюю версию драйверов для видеокарты. Возможно, проблема в этом.

**C** Привет. Меня интересует, как долго еще будет властвовать PCI-Express на компьютерах. И что может прийти ему на смену? Вопрос номер два. У меня есть две программы, где показываются параметры видеокарты: **EVEREST Ultimate Edition 2005** (версия 2.00.335) и **NVIDIA Control Panel**. Так вот, в первой программе температура графического процессора равна 57 градусам, а во второй показывает 62-63 градуса. Кому верить?

**Жека из Хабаровска**

**A** Здравствуй, Жека! Конечно, все понимают, что PCI-Express пришел не навсегда, но, как надеются производители, надолго. На сегодняшний день четко очерчены границы применения шины PCI-Express. В привычных настольных компьютерах этот стандарт должен упразднить лишь шины PCI и AGP, грубо говоря, «PCI и компанию». Нет оснований полагать, что эта шина станет связующим звеном для дисковой подсистемы, памяти и процессора. Более широкий круг задач на рынке портативных систем. Здесь помимо подключения внутренних периферийных устройств PCI-Express будет применяться для связи с док-станциями ноутбуков и внешними периферийными картами, которые придут на смену сегодняшним PC Card. Производственные рабочие станции и серверы смогут задействовать PCI Express и для подключения дисковых массивов. В целом, судя по спецификациям, будущее этого интерфейса достаточно безоблачно, а если вспомнить о восторгах со стороны многочисленных производителей периферийного оборудования по поводу PCI Express – тем более, можно жить и радоваться. Отвечаю и на второй твой вопрос. Я бы больше доверял официальной утилите от NVIDIA.

**C** Здравствуйте! Купил блок питания на 24 контакта. На материнской же плате разъем на 20 контактов. Что делать? Может, есть выход?

**Андрей Рудник**

**A** Здоров! Выход есть! Если 4 лишних контакта нельзя отстегнуть, купи специальный переходник для блоков питания с 24-pin на 20-pin.

**C** Здравствуйте! Я заменил в своем компьютере материнскую плату и видеокарту, но почти никаких изменений не произошло. Например, я играл раньше **NFS Most Wanted, F.E.A.R.**: как притормаживало, так и притормаживает даже на средних настройках. У меня была плата на **GA-8IR2003 (i845D)**, графика **ATI RADEON 9800 PRO 128Mb**, память **DDR 512Mb PC-2100**, процессор **Celeron 547B 2.6 GHz 128K**. Я поставил **ASUS P4V800 D-X** серия X, добавил еще одну планку **DDR 512Mb PC-2100**, установил видеокарту **SAPPHIRE AGP 8x RADEON X 1600 PRO 512Mb**, увеличил мощность блока питания до 430W, добавил еще один кулер. Процессор оставил тот же. Я хотел бы узнать, совместимо ли мое железо с тем, что я поставил? Что можно еще заменить и как разогнать мое железо (в BIOS или нужны какие-нибудь программы?), если это возможно?

**Алексей**

**A** Привет, Алексей! Что можно сказать? Скажу я тебе о слабых местах твоей системы. Процессор Celeron никак нельзя назвать подходящим для указанных тобой игр. Далее, память стандарта PC-2100 тоже не подходит, она слишком медленная (PC-3200 как минимум!). Видеокарта, конечно, современнее, но она не настолько мощная, как ты думаешь. Имеет смысл задуматься о приобретении более мощного процессора и более быстрой памяти. Хотя лично мне кажется, что пора задуматься о смене компьютера в целом. Ведь на сегодняшний день уже актуальны шина PCI-Express и память DDR2.

**C** Всем привет! Когда я обратился в одну компанию по ремонту и настройке компьютеров (надо было перенести его содержимое в новый

корпус), я спросил про возможный апгрейд. Мне ответили, что это не имеет смысла! Но моему мнению я доверяю больше, поэтому, пожалуйста, посоветуйте, что мне можно сменить, чтобы добиться прироста производительности средствами в районе 5-6 тысяч рублей. Конфигурация системы такая: **AMD Athlon XP 2600+, GeForce FX 5600 128Mb**, 512Mb DDR, **Epx EP-8RDAEI**.

**AlexKim**

**A** И тебе привет, AlexKim! Люди из сервис-центра были, конечно, правы. Но если у тебя нет возможности полностью поменять компьютер, то тогда попробуй добавить еще 512Mb оперативной памяти и поменять видеокарту, например, на **ATI Radeon X800 GTO 256Mb AGP**. Это должно добавить мощности твоему компьютеру, хотя и решение делать апгрейд системы на базе устаревшей материнской платы представляется мне весьма сомнительным.

**C** Привет правильному журналу. У меня небольшие проблемы. Раньше, когда я вставлял диск, тут же появлялся автозапуск, но теперь этого не происходит. Мне все говорят про какой-то регистр, но где он находится и как туда попасть, никто толком не знает. Может быть, вы просветите, расскажете.

**Lord**

**A** Встречный привет от правительственного журнала. Решить твою проблему можно. Для этого нужно запустить редактор реестра: кнопка «Пуск», потом пункт «Выполнить» и написать «regedit». Откроется окно редактора реестра. В левом окне по веткам находишь **HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom** и уже в правом окне редактора находишь параметр **AutoRun**. Значение этого параметра должно быть **0x00000001 (1)**. Если же значение **0x00000000 (0)**, то автозапуск отключен, параметр нужно установить в положение 1. Два раза кликну по значку с параметром **AutoRun**, в открывшемся окошке вместо 0 поставь 1. Помни, что любые изменения в реестре могут привести к неработоспособности системы, так что не меняй в нем ничего другого. Удачи!

**C** Здравствуйте! Хочу задать несколько вопросов.

1. Не могли бы вы подсказать, какие видеокарты с объемом памяти 512Mb лучше всего брать по приемлемым ценам?  
2. Появляется новая операционная система Windows Vista. И что же будет со всем оборудованием, которое предназначено для XP? Неужели придется все менять или выйдут новые драйверы, предназначенные для Windows Vista? Заранее благодарен за ответы.

**Vikont\_Legola5**

**A** Привет, Vikont\_Legola5! На 2 вопроса 2 ответа.

1. Обрати внимание на **MSI GeForce 7600 GS**.  
2. Большинство современного оборудования будет работать под Windows Vista. Производители уже позаботились о написании соответствующих драйверов. Кроме того, **Microsoft** подготовила для будущих пользователей Windows Vista базу, состоящую примерно из 30 тысяч драйверов для самых различных устройств. 19.500 из общей массы будет встроено в сам дистрибутив, а еще 11.700 драйверов будут доступны через сервис Windows Update.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ  
ДНЯ И НОЧИ МЫ  
ЖДЕМ ТВОИХ  
ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ УЩЕ НА  
СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА  
И НА ФОРУМЕ САЙТА  
WWW.GAMELAND.RU

hard\_faq@pc-games.ru



# КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки – спецификация даже самого недорогого ПК может измениться до неузнаваемости. А потому каждый месяц мы будем делать новую подборку. Обратите внимание, что рубрика готовится за месяц до выхода в продажу. Точная дата указана в конце страницы.

Все цены  
указаны по  
состоянию на  
24 ноября  
2006 года

## САМЫЙ МОЩНЫЙ

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (2.66GHz, 4096Kb, LGA775)	\$626
Материнская плата: ASUS P5W DH Deluxe (P975x, DDR2 800 PC-6400, SATA RAID, CrossFire)	\$241
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400C4)	\$380
Видеосистема: CrossFire-система из двух Sapphire Radeon X1950 XTX 512Mb	\$1038
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD SATA-II 320Gb 16Mb (3200KS)	\$230
БП: ATX Thermaltake 700W (W00106RE) Black	\$140
Охлаждение: Zalman Reserator 2	\$355
CD-привод: Plextor PX-716A IDE 16(R9 4)x/8x&16x/4x/16x&48x/24x/48x	\$101
Звук: Creative X-Fi Fatal1ty	\$153
Монитор: 24" Acer 2423W (1920x1200, 1000:1, 600, PVA, 6ms (GtG), DVI)	\$1150
Колонки: Creative GigaWorks 5.1 ProGamer G500	\$310
Клавиатура: Razer Tarantula	\$132
Мышь: Logitech G7 Laser Mouse (laser, 2000dpi)	\$87
<b>Итого:</b>	<b>\$4943</b>

Появившись в продаже, Core 2 Duo E6700 потеснил FX-62. Новому процессору – новая материнская плата на базе P975x с поддержкой CrossFire. Параллельная работа двух 7950GX2, конечно, хороша, но возможна не во всех играх. С двумя X1950 XTX таких проблем не возникнет. К слову, такой системе просто необходим большой монитор – дюйма на 24...

## СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 2.13GHz (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	\$250
Материнская плата: MSI MS-7238 P965 Platinum (P965, SATA RAID, DDR-II 800 PC-6400)	\$172
Оперативная память: два модуля Corsair DDR-II 800 512Mb PC-6400 (CM2X512A-6400)	\$200
Видеосистема: XFX PV-T71G-UDF 256Mb (PCI-E 7900GT)	\$330
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 400Gb (3400620AS)	\$181
БП: ATX Thermaltake 520W (W0073RE) Active PFC, LED	\$131
Охлаждение: Cooler Zalman, CNPS9700 LED	\$77
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE	\$46
Звук: Creative SB X-Fi XtremeMusic	\$105
Монитор: 19" Samsung 940N KSB (1280x1024, 700:1, 300, TN, 8ms, DVI)	\$293
Колонки: SVEN SPS-747 Wooden (2x25W, дерево)	\$60
Клавиатура: BTC 6300CL Luminescent Slim	\$43
Мышь: A4-Tech Game X-750F	\$18
<b>Итого:</b>	<b>\$1906</b>

Добротная игровая система. Потянет максимальные настройки графики во всех современных и ожидаемых играх. Через год-другой хорошо бы добавить еще 1Gb памяти и сменить процессор на более производительный. Рекомендуется также установить еще один винчестер и организовать RAID 0, хотя это и приведет к сложностям установки Windows XP.

## БЮДЖЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

Процессор: AMD ATHLON-64 X2 4200+ (2.2GHz, 1024Kb, Socket 939)	\$252
Материнская плата: GigaByte GA-K8N-SLI (nForce4 SLI, SATA RAID, DDR400 PC-3200)	\$95
Оперативная память: два модуля HYUNDAI/HYNIX 512Mb DDR 400 PC-3200	\$120
Видеосистема: NVIDIA GeForce 7900 GS 256Mb	\$193
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES SATA II 250Gb 8Mb (3250820NS)	\$100
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW NEC ND-4550A IDE	\$35
Монитор: 17" Acer AL1716as (8мс, 1280x1024, +DVI)	\$234
Колонки: Defender Monitor 15 (30W, дерево)	\$24
Клавиатура: BTC 5207 PS/2	\$8
Мышь: Microsoft Wheel Mouse Optical USB	\$9
<b>Итого:</b>	<b>\$1070</b>

Новый двухъядерный процессор AMD ATHLON-64 X2 4200+ значительно дешевле в исполнении Socket 939. Жаль, что под эту систему уже сложно найти хорошую память с частотой больше 400MHz.

# Разгон процессора

Могу себе представить растерянность новичка, перед которым лежит океан информации по разгону процессора, а он попросту не знает, с чего начать и что делать. Даже вход в BIOS в момент включения компьютера сравним для него с подвигом, можно ли говорить о большем? Попробуем начать с азов разгона процессоров.

## Спецификации AMD Athlon 64 4000+

Ядро	San Diego
Количество ядер	1
Частота ядра	2400MHz
Множитель	12
Штатное напряжение	1.4V
Кэш L1	128Kb
Кэш L2	1024Kb
Стоимость	\$110

## Разгон

	до	после
Частота ядра	2400MHz	2950MHz
Частота памяти (DDR)	400MHz	410MHz
Частота шины	200MHz	281MHz
Тест 3DMark'06	3670	5012

## Конфигурация

**Процессор:** AMD Athlon 64 4000+  
**Кулер:** Zalman CNPS9700 LED  
**Память:** Corsair XMS Xpert (1Gb)  
**Видеокарта:** ASUS X1600XT TopSilent 256Mb  
**Материнская плата:** ASUS A8N32 SLI Deluxe (nForce4 SLI)  
**Винчестер:** 80Gb, Seagate Barracuda 7200.9  
**Блок питания:** 450W  
**Драйвер:** ATI Catalyst 6.9  
**3DMark06:** 1280x1024, "High Quality", AF Off, AA Off

Прежде чем приступать к разгону процессора, необходимо понимать, как работает процессор, откуда берутся заветные мегагерцы, для чего их увеличивать и к каким последствиям могут привести твои действия. И хотя опасность оверклокинга (от англ. overclock) сильно преувеличена, возможность повредить ядро процессора, элементы системной платы или вывести из строя оперативную память есть. Пусть и небольшая!

Тактовая частота процессора задается системной шиной материнской платы. Отталкиваясь от ее частоты, процессор генерирует собственную. Для этого используется численный множитель, который, как правило, заблокирован производителем. Приведем простой пример. Фактическая частота системной шины в системе на Socket 939 приравнивается к 200MHz. Множитель у AMD Athlon 64 4000+ на ядре San Diego равен 12. Итоговая тактовая частота получается путем перемножения этих значений: 200MHz x 12 = 2400MHz. В самом простом случае пользователь просто увеличивает частоту системной шины и довольствуется результатом. Однако до бесконечности делать это не получится – помимо процессора к системной шине привязана память и все слоты PCI-E (PCI в том числе!). Частота каждого элемента системы генерируется в зависимости от заданного множителя. Более того, все они взаимосвязаны. Другими словами, увеличивая частоту процессорной шины, мы одновременно повышаем частоту работы памяти и PCI-E, растет также скорость обмена данными. Регулировать частоты каждой шины в отдельности в современных платах (за редким исключением) нельзя – в их основу положен синхронный принцип работы и генерации частот. Поэтому, прежде чем разгонять процессор, нужно подумать обо всех возможных ограничениях.



Первым пунктом необходимо зайти в BIOS и установить минимально возможное значение тактовой частоты для памяти, благодаря чему у нас появляется внушительный запас по частоте для разгона процессора. В ASUS A8N32 SLI Deluxe получилось снизить частоту до 266MHz (штатная частота 400MHz). Следующим шагом необходимо зафиксировать значения периферийных шин (если подобные действия позволяет BIOS): PCI – 33.3MHz, AGP – 66.6MHz, SATA и PCI Express – 100MHz. Не следует за-

бывать и о HyperTransport. Тактовая частота этой шины для процессоров AMD Athlon 64 слишком высока и приравнивается к 800MHz или 1000MHz. Уменьшаем до 400 или 600MHz. Есть еще один параметр, значение которого можно уменьшить: это множитель процессора. Как мы уже говорили, он заблокирован. Изменять его нельзя, но только в большую сторону! Никто не мешает выбрать меньший множитель и работать с ним. Такой шаг позволит добиться той же самой частоты на процессоре при больших значениях на системной шине. Это повышает быстродействие системы! Путем долгого перебора частот в последовательности «системная шина – память – множитель процессора» мы добились тактовой частоты процессора 2950MHz. При этом была установлена частота системной шины 281MHz и множитель 10.5; память работала на частоте 410MHz. Важно отметить, что в процессе разгона мы увеличили напряжение на ядре процессора до 1.520V – это способствовало увеличению стабильности и запуску на больших частотах.



**CPU-Z:** приложение для вывода подробнейшей информации о процессоре; на картинке видны реальные тактовые частоты и множители.



**Качественное охлаждение:** разгон увеличивает тепловыделение процессора – хороший кулер необходим!



**Сброс настроек:** после превышения определенного порога по частоте компьютер может не запускаться; самый простой способ его реанимировать – вынуть батарейку на материнской плате и сбросить настройки BIOS.



# КОДЫ



## Dark Messiah of Might & Magic

Запусти игру с параметром `"-console"` (прописывается в строке адреса «Проводника» – например, `"C:\Games\Dark Messiah of Might and Magic\Dtmt.exe -console"` или в свойстве ярлыка на рабочем столе (там, где указывается путь к файлу)). Как вариант – зайди в опции и поставь галочку во вкладке `"Keyboard – Advanced"` напротив пункта `"Enable Developer Console"`. В игре вызови консоль нажатием `[~]` (тильды), затем пропиши: `"sv_cheats 1"`. После этого вводи:

- `god` – бессмертие;
- `impulse 101` – все оружие и вся амуниция;
- `buddah` – режим «Будды»: показатель здоровья не опускается ниже уровня в 1 хит-поинт;
- `noclip` – режим прохождения сквозь стены;
- `give [имя вещи]` – получить указанный предмет;
- `mm_npc_create [имя NPC]` – вызвать указанного NPC;
- `notarget` – враги не видят героя;
- `mm_player_add_skillpoints [количество]` – получить заданное количество скилл-поинтов;
- `mm_player_add_adrenaline 100` – заполнить показатель адреналина;
- `mm_player_add_gold [сумма]` – получить энную сумму денег;
- `arrows_unlimited 1` – бесконечные стрелы;
- `map [название карты]` – загрузить указанную карту;
- `map_assassin [название карты]` – загрузить указанную карту (герой будет ассасином);
- `map_warrior [название карты]` – загрузить указанную карту (герой будет воином);
- `map_wizard [название карты]` – загрузить указанную карту (герой будет волшебником);
- `developer 1` – режим отладки;
- `sv_gravity [число]` – изменить уровень гравитации (по умолчанию 800);
- `notarget 1` – невидимость;
- `ai_disable 1` – отключить «мозги» врагам;
- `mat_depthbias_normal [1 или 2]` – смотреть сквозь стены;
- `Mat_fullbright 1` – отключить тени и тьму;
- `sv_showwhitboxes 2` – показывать «хот-споты» на врагах;
- `sv_noclipduringpause 1` – позволяет проходить сквозь стены, даже когда игра стоит на паузе;
- `mm_player_stamina_megasprint_cost_per_second 0` – на бег не тратится stamina;
- `mm_player_stamina_needed_for_kick 0` – на пинки не тратится stamina;
- `mm_player_time_to_add_mana 0` – мана восстанавливается мгновенно.

Названия предметов и NPC опубликованы на нашем диске в разделе «Путеводитель» – они понадобятся для читов `"give"` и `"mm_npc_create"`.



## 1701 A.D. (Anno 1701)

Данные коды работают только в европейской версии! Задай своему складу одно из нижепречисленных названий (игра чувствительна к регистру!):

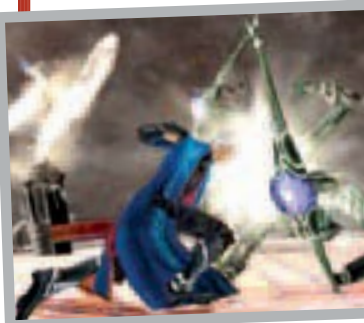
- `BonanzaCreek` – 100.000 золота;
- `Linlithgow` – заполнить склад;
- `SiliconValley` – все исследования будут завершены, как только ты возведешь нужное здание;
- `ParadiseCity` – склад заполняется различными товарами, в которых нуждаются твои верноподданные;
- `MariaDelTule` – выращивать деревья и другие растения.



## Devil May Cry 3: Special Edition

**Внимание! Для активации режима читов необходим геймпад.**

На геймпаде необходимо быстро нажать `[Кнопка 5]` + `[Кнопка 6]` + `[Кнопка 7]` + `[Кнопка 8]` + `[D-pad Вверх/Влево]` + `[Левый аналог-stick Вниз/Вправо]`, пока в стартовом меню произносится название игры – `"Devil May Cry"`. Это откроет все бонусные режимы, альтернативные костюмы и галерею.



## EXTRA CHEATS

F.E.A.R.



1. Обрати внимание, какие показания отображаются на приборах – как правило, это всякая забавная околесица типа «количество помойных крыс в трубах». Ближе к концу уровня прибор вообще отображает результаты вроде «число собранных монет», «оставшееся время», «оставшиеся жизни», «количество найденных секретов», «лучший результат», «число убитых противников» и «число оставшихся сохранений».

2. В комнате, где вражеский солдат перегородил дорогу шкафом, в одном из ящиков у стены есть письмо. Обрати внимание на адрес – оказывается, отправлено оно было в `"Monolith Productions 10516 NE 37th Circle Kirkland, WA 98033"`. Разработчики игры решили указать свой реальный адрес – не черканешь им письмишко?

3. Присматриваясь к расставленным повсюду терминалам – два из них называются `Pendleton 2000` и `Pendleton 800 SX Limited Edition`. Они названы в честь Брэда Пендлтона (Brad Pendleton), ведущего программиста игры. Не забыт и Кевин Стивенс (Kevin Stephens), технический директор: его имя «увековечено» на урне.

4. На обложках некоторых журналов красуются имена Эндрю Гриффина (Andrew Griffin) и некоего Лонго (Longo к известному в России «белому магу» никакого отношения не имеет). Первый является одним из художников игры, второй трудится одновременно художником и 3D-координатором.

HITMAN: BLOOD MONEY



Прикольные заметки в газетах. В игре очень много «пасхалок», скрытых в газетных заметках: отсылки к другим играм, приколы, связанные с ключевыми героями... Особое место занимают датские шуточки.

1. Встречающаяся реклама парфюма FCK с девизом `"Only appreciable for men"` – намек на Football Club København (футбольный клуб Копенгагена).

2. Выборы президента США. Одно из кандидатов зовут Frank C. Klark (первые буквы вновь образуют «магическую» аббревиатуру FCK).

3. В третьей миссии можно прочитать газету, в которой упоминается про некоего Dolph'a: это персонаж с датского комедийного телевидения, сумасшедший бегемот. Если перевести его высказывание с датского на любой другой язык, то получится набор нецензурных слов.



## Neverwinter Nights 2

Во время игры нажми [~] (тильду), откроется консоль. Набери "DebugMode 1" (с учетом регистра!), включится режим читов. Затем вводи указанные ниже коды – также с учетом регистра.

- irolltwenties – 20 во всех параметрах и новый меч, дальнейшее повышение в уровнях невозможно;
- dm\_givegold [сумма] – получить указанную сумму денег;
- givespell [заклинание] – получить указанное заклинание;
- giveexp [количество] – получить эквивалентное количество опыта;
- givefeat [2–500] – добавить указанный фит выбранному персонажу;
- giveitem [код предмета] – получить определенный предмет;
- dm\_god – неуязвимость.

## Age of Empires III: The Warchiefs

Жмем [Enter], печатаем:

- x marks the spot – вызвать туман войны;
- medium rare please – 10.000 еды;
- give me liberty or give me coin – 10.000 монет;
- nova & orion – 10.000 очков экспы;
- <censored> – 10.000 еды;
- speed always wins – увеличить в 100 раз скорость собирательства/постройки;
- this is too hard – победа;
- ya gotta make do with what ya got – юнит Mediocre Bombard;
- tuck tuck tuck – все юниты, атакующие центр города, погибают;
- sooo good – просто прикол, связанный с мушкетерами.



## Need for Speed Carbon

Коды вводятся на экране "click to continue" или в главном меню. Можно вводить только по одному читу за раз! Учти, если при наборе ты допустил ошибку, придется перезапускать игру.

- inthezoneskin – винил Autozone;
- syntecskin – винил Castrol Syntec;
- lotsoffreelogos – обычное лого Need For Speed Carbon на виниле;
- lotsoffreevinyls – специальное лого Need For Speed Carbon на виниле;
- pharrellvinylgogo – винил Pharrell;
- 5grand5grand – Castrol cash;
- shyncarsarethebestcars – хромированные тачки;
- cooperlogofreeforyou – лого Cooper Tire;
- chasingmobile – в режиме Quick Race

появится Cross Corvette Z06;

- trashtalking – в режиме Quick Race появится Rhino;
- bigredfiredrive – в режиме Quick Race появится пожарный грузовик;
- watchoutthebigtruckishere – в режиме Quick Race появится мусоровоз;
- nosforeverever – бесконечное нитро;
- slowitdownwhenyouwant – бесконечный SpeedBreaker;
- speed3foryou – Mazda Speed3;
- chasingheadlocksappliedrashtalk – Mazda dealership;
- givemethdb9 – 2005 Aston Martin DB9;
- givemethechargersrt8 – 2006 Dodge Charger SRT8;
- canyonalltheway – все трассы.

В декабре: экологически чистый номер



журнал  
трендсеттер

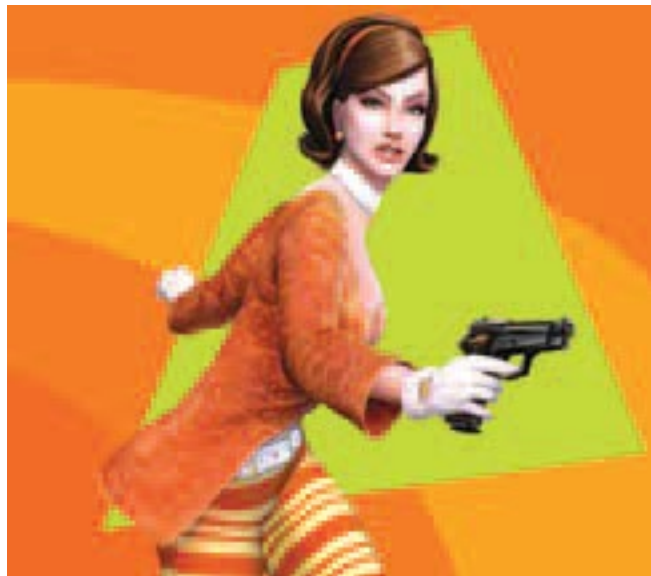


# СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Читатели периодически спрашивают меня, почему в рубрике «Ретро» так редко появляются шутеры от первого лица. Обычно я отшучиваюсь – дескать, про **Doom** писали, чего еще надо?! Однако открою тебе страшную тайну: я не очень люблю шутеры. Меня от них тошнит. В прямом смысле. Помнишь, два года назад тысячи геймеров жаловались на головную боль и приступы морской болезни после непродолжительного сеанса игры в **Half-Life 2**? У большинства из них не было никаких проблем с вестибулярным аппаратом. По словам разработчиков из **Valve Software**, виновата частота обновления экрана, установленная по умолчанию на 60Hz. Также угол зрения Гордона Фримена равен 75 градусам, тогда как в большинстве шутеров этот показатель – 90. Меня, к сожалению, укачивает не только в **Half-Life 2**, но и во многих других шутерах. Поиграв часик в какой-нибудь **SIN Episodes**, я с трудом передвигаю ноги: либо просто падаю в кресло, либо шатаюсь как после четырех бутылок пива. И не надо смеяться! Меня жалеть надо. Ту же вторую «Халфу» я прошел лишь процентов на 30: организм подвел. Чтобы как-то облегчить страдания, следовал советам врачей: ставил монитор так, чтобы за ним оказался темный фон, увеличивал частоту обновления экрана, понижал качество графики, делал частые перерывы... Не помогло. А играть, держа под рукой целлофановый пакет, не захотел. Но вот ведь странная штука: морская болезнь улетучивается, когда я сажусь за хороший старый шутер. Например, **No One Lives Forever**. О нем, кстати, сегодня и пойдет разговор.

Иван Гусев,  
ведущий рубрики



## THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER

### ЕСЛИ БЫ БОНД БЫЛ ЖЕНЩИНОЙ

До 2000 года геймеры не знали героини круче Лары Крофт. Однако потом мир познакомился с Кейт Арчер, и пришлось признать: эта дама легко уложит на обе лопатки расхитительницу гробниц. Пусть Лара остра на язычок и не расстается с пистолетами даже в постели, воевала она в основном со зверюшками и лишь изредка сталкивалась с наемниками. Мисс Арчер, в свою очередь, укладывала вооруженных мужиков сотнями, попутно отпуская злобные феминистские шуточки. Обольстительная, но смертельно опасная шпионка любит оружие, быстрые машины и опасность, а представителей сильного пола держит за мелкий рогатый скот. Я даже подозреваю в ней порочное пристрастие к садомазохизму. Свои костюмы из кожи и латекса мисс Арчер не раз демонстрировала в **The Operative: No**

**One Lives Forever**, осталось только выяснить, где она хранит кнут и наручники.

#### ТЕПЛАЯ ВОЙНА

**No One Lives Forever** (или просто **NOLF**) – игра яркая, как солнечный день. Действие шутера **Monolith Productions** разворачивается в 60-х годах прошлого века. Период холодной войны стал фундаментом для увлекательной комедии с Кейт Арчер в главной роли. Разработчики и не думают скрывать, что черпали вдох-

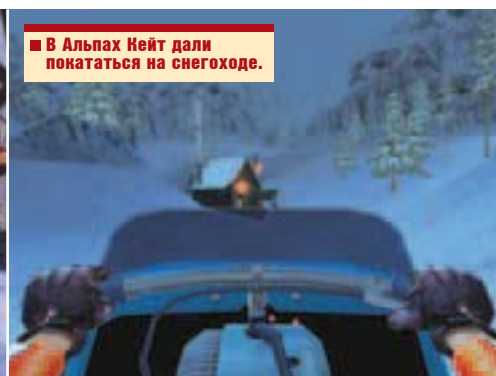
новение из фильмов о Джеймсе Бонде и Остине Пауэрсе. В **NOLF** женщины носят дурацкие платья кричащих тонов, злодеи говорят со смешным акцентом, а среди боссов числятся бородач в шотландской юбке и пра-пра-правнучка композитора Рихарда Вагнера. На удивление завязка игры выдержана в серьезном стиле. Кто-то убивает агентов секретной правительственной организации **UNITY**, базирующейся в Великобритании. Улики указывают на терро-

### НАСТОЯЩАЯ КЕЙТ АРЧЕР

У Кейт Арчер есть реальный прототип. Разработчики из **Monolith Productions** использовали в качестве модели малоизвестную актрису **Митци Мартин** (Mitzi Martin). Эта американка прославилась благодаря работе на подиуме и небольшой роли в фильме «Харлей Дэвидсон и ковбой Мальборо». В последнее время Митци все реже появляется на экране.



■ Кейт Арчер любит яркие наряды.



■ В Альпах Кейт дали покататься на снегоходе.

■	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Fox Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Monolith Productions
■	ОБЪЕМ
	Два CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	9 ноября 2000 года



■ Не советую попадать под свет прожекторов.



■ Кейт мастерски владеет оружием.

## КОГДА «РЭМБО» ОТДЫХАЕТ



**NOLF** приятно удивляет искусственным интеллектом врагов. Злодеи дают достойный отпор: чуть что не так – поднимают тревогу, вызывают подкрепление. Противники не бегут к Кейт по прямой, а стараются сбежать за углом, ловко перекачиваются по земле и даже переворачивают столы, чтобы укрыться от пуль. На высоком уровне сложности прохождения нужно семь раз подумать, стоит ли открывать шквальный огонь. Подлечить агента Арчер в ходе миссии нельзя, так что «метод Рэмбо» лучше приберечь для другого шутера.

ристическую группу H.A.R.M. Поскольку живых шпионов у UNITY осталось немного, руководству приходится вызывать из запаса агента Арчер. Шотландка Кейт лишилась семьи в раннем детстве и стала воровкой. К счастью, однажды в Лондоне она повстречала агента Бруно Лори, который и привел ее в UNITY. Окончив учебу, Арчер была готова к оперативной работе, но руководители-шовинисты поручали ей в основном перебирать бумажки. И вот наконец первое серьезное задание. Забегая вперед, сообщу: она его с треском провалит. И вторую миссию тоже. Впрочем, судьба предоставит Кейт шанс реабилитироваться.

### ПРЫЖОК БЕЗ ПАРАШЮТА

Геймплей NOLF хорош до неприличия. Игроку предлагают самому выбрать, какой стиль прохождения ему больше подходит. Если хочется тупо пострелять, вложи в руки Кейт пистолет/дробовик/автомат и действуй. Перегружаться придется часто, бонусов по окончании миссии – ноль, но пройти игру ты сможешь. Если пожелаешь стать хорошим шпионом, действуй аккуратно. Бросай монетки, чтобы отвлечь охранников, взламывай

замки отмычкой, ликвидируй трупы, опрыскав их специальным спреем – короче, будь незаметным. Тогда после каждого задания получишь приятные сюрпризы. Скажем, завершение миссии без единого пулевого ранения награждается увеличением шкалы жизни на десять процентов. Можно улучшить и другие характеристики: репутацию, броню, точность стрельбы, наносимый урон и прочее.

Дабы тебе не надоело красться и палить, разработчики разнообразили геймплей симпатичными мини-играми. Например, начинается NOLF с... тира. Кейт сидит в засаде со снайперкой и методично отстреливает киллеров, пытающихся убить важного политика, разгуливающего без охраны. В другой миссии агент Арчер безрасудно выпрыгивает из самолета. Ей нужно не только быстро отбиться от кружащих рядом автоматчиков, но и отобрать парашют. Иначе упадет в свинарник и разобьется насмерть. А иногда для

достижения цели Кейт достаточно лишь правильно вести разговор, выбирая вопросы из предложенных вариантов. Миссия, в которой шпионка прикидывается журналисткой, одна из моих любимых.

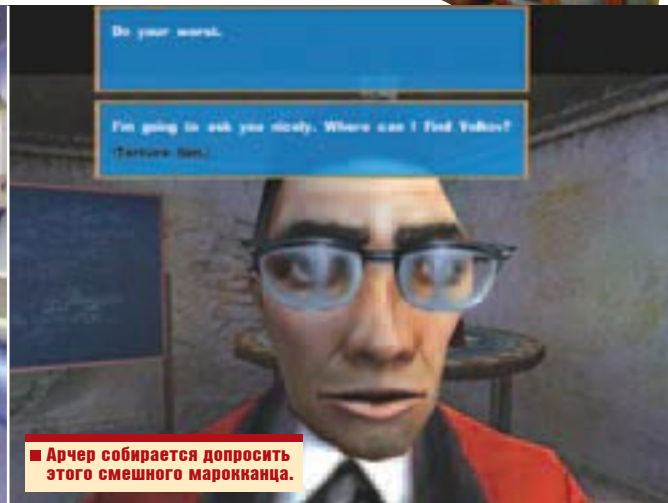
### ТРУДНОСТИ ПРЕСТУПНОЙ ЖИЗНИ

NOLF радует не только интересным игровым процессом, закрученным сюжетом и яркими персонажами. Чувство легкого идиотизма и превосходный юмор – вот что делает историю Кейт Арчер незабываемой. Сцены сменяют друг друга с той же быстротой, с какой ты показываешь фотки с курорта: Кейт получает задание в штаб-квартире UNITY в Лондоне, Кейт обследует затонувший корабль, Кейт сражается в невесомости на орбитальной станции, Кейт в душе... Стоп, как этот кадр попал в мой фотоальбом?! Впрочем, где бы ни оказалась мисс Арчер, всегда найдется повод посмеяться. Дос-

## Обольстительная шпионка Кейт Арчер любит оружие, быстрые машины и опасность



■ Эмблема UNITY – организации, борющейся за мир во всем мире.



■ Арчер собирается допросить этого смешного марокканца.



■ Кейт метко палит по киллерам.



■ «Наверное, все-таки стоило надеть парашют...»



## НЕОБЪЯСНИМЫЙ В.Р.Е.Д.

В **NOLF** не объясняется, что означает название террористической организации H.A.R.M. Похоже, разработчикам просто понравилась аббревиатура «со смыслом» — «В.Р.Е.Д.». Единственный вариант расшифровки, который можно найти в **NOLF** — упоминание о некоем Hair Alternative Replacement Membership Club («Клуб альтернативной пересадки волос»). Это, конечно же, шутка.



■ Инга Вагнер убивает своим пением.



■ Такие злодеи даже Бонду не снились.



таточно только прислушаться к разговорам охранников, обсуждающих проблемы преступной жизни. А вот связной, удивляющийся, кто в **UNITY** придумывает такие дурацкие пароли («Добрый вечер, фройляйн. Вы занимаетесь любовью с незнакомцами?»). Знакомство же с Ингой Вагнер вызывает уже гомерический хохот: у этой мадам, которая втрое толще Монсеррат Кабалье, напрочь отсутствуют слух и голос, но

она считает себя оперной дивой и поет так, что уши сворачиваются в трубочку.

### ВЫСОКАЯ ОЦЕНКА

Когда **NOLF** появилась в продаже, многие геймеры критиковали ее за высокие системные требования. Действительно, движок **Lithtech** был плохо оптимизирован. Однако владельцы мощных «машин» получили весьма достойную картинку. Особенно Monolith удалась лицевая анимация.

**NOLF** и сегодня смотрится неплохо — некоторые из российских недо-шутеров, вышедших в прошлом году, выглядят так же или даже хуже. Звук в игре — на твердую пятерку. Саундтрек состоит из бодрых ретро-мелодий, все персонажи прекрасно озвучены. Придаться не к чему. Недаром на уважаемом сайте **Gamerankings.com** средний балл **NOLF** — 8.9. Надо заметить, что оценка сиквела, **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way**, появившегося в 2002 году, еще выше: 9.1. Так что если ты до сих пор не знаком с Кейт Арчер, время первого свидания пришло.

**Разработчики и не думают скрывать, что черпали вдохновение из фильмов о Джеймсе Бонде и Остине Пауэрсе**

■ Русские, даже умирая, танцуют «казачок».



■ Враги смекалкой не отличались.



# ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ

## ДЕШЕВЫЙ ШЕДЕВР

Если честно, никто не возлагал больших надежд на *The Operative: No One Lives Forever*. Даже сами разработчики считали, что делают шутер средней руки. И у них были на то все основания – денег на проект выделили совсем немного.



Главный дизайнер NOLF Крейг Хаббард (Craig Hubbard) даже грустно подметил: «Нельзя снять "Терминатор 2", если у тебя бюджет "Бешеных псов"». Трезво оценив свои возможности, команда **Monolith Productions** постаралась сделать все что в ее силах и... создала превосходную игру. Чудеса, да и только! Предыдущим проектом студии Monolith была *Shogo: Mobile Armor Division*. Шутер получился, прямо скажем, неважнецким – разработчикам не хватило времени отполировать геймплей и, по

их признанию, пришлось выпустить скорее прототип, нежели полноценную игру. Провал *Shogo* здорово подпортил репутацию компании. Никто из издателей не хотел связываться с новой игрой Monolith. Прошел почти год, прежде чем студия подписала контракт с **Fox Interactive**. За это время концепция NOLF изменилась до неузнаваемости. Разработчики хотели сделать серьезный высокобюджетный экшен-триллер, навеянный аниме. Однако денег на блокбастер не хватало, а потому в Monolith решили ограничиться веселой шпионской игрой. Ребята просмотрели десятки фильмов, снятых в 60-е годы прошлого века, прочли специальную литературу. Разработка NOLF длилась два года. 110 тысяч программно-кода, и вуаля – шедевр готов!

Адам Чеч не обладал безупречными манерами, довольно плохо стрелял и слабо разбирался в шпионских приборах. К тому же его никак нельзя было назвать красавцем-сердцеедом. В конце концов Хаббард сделал Чечу таким неприятным типом, что он всем разонравился. Кто-то предложил героиню-женщину, и вскоре на свет появилась Кейт Арчер. Она просто не могла быть идиоткой, ведь в 60-х годах XX века насчитывались единицы женщин-агентов. Будь Арчер неумехой, геймеры бы не поверили, что ее допустили к оперативной работе. Поэтому даму сразу же решили сделать умницей и красавицей. Надо заметить, далеко не все геймеры сразу полюбили Кейт Арчер. Некоторые настолько привыкли к крепким матерящимся мужикам в качестве героев шутеров, что не приняли агента-женщину.

### МУЖЧИНА ИЛИ ЖЕНЩИНА?

Кейт Арчер, ставшая (секс-) символом серии NOLF, не сразу была утверждена на роль главной героини. Сначала ее место занимал... мужчина. Звали его Адам Чеч, и работал он на Самой Секретной Службе Ее Величества (MIO). Прототипом агента, естественно, послужил Джеймс Бонд, однако главный дизайнер NOLF Крейг Хаббард старательно уничтожал сходство между ними.

– Однажды в магазине я увидел, как один парень отдал продавцу *No One Lives Forever* и попросил вернуть деньги. Он пояснил, что не хочет играть за женщину. Потом я спросил продавца, случилось ли подобное раньше, и тот ответил: «Да», – рассказывает Крейг Хаббард. К счастью, NOLF пользовалась успехом. Перед обаянием Кейт Арчер не устояли даже шовинисты.

## МЕЧТЫ О NOLF 3

*No One Lives Forever* была прибыльной игрой, а вот сиквел с трудом окупил бюджет. С тех пор руководство студии **Monolith** предпочитает игнорировать вопрос: а будет ли третья часть? Но фэны серии терпеливо ждут и даже принимают желаемое за



■ Ждали NOLF 3, а получили F.E.A.R..

действительное. В 2004 году Monolith запустила промо-сайт с зазывной фразой: «Говорят, пули на вкус как цыпленка. Надеюсь, ты голоден?» Фэны возликовали, посчитав, что цитата принадлежит Кейт Арчер. Однако спустя две недели Monolith анонсировала не NOLF 3, а **F.E.A.R.**

■ NOLF видели серьезным шутером, а получилась пародийная комедия.



■ После посредственного *Shogo* Monolith сделала блестящую NOLF.





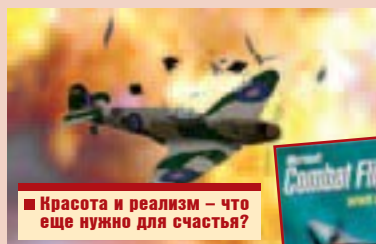
# БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

## КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ЯНВАРЕ?

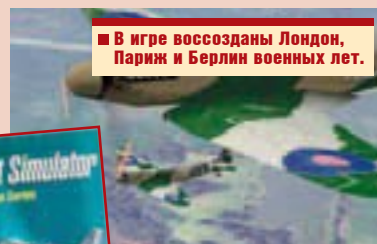
### Microsoft Combat Flight Simulator

Жанр:	Simulation
Издатель:	Microsoft Game Studios
Разработчик:	Microsoft Game Studios
Объем:	Один CD
Дата выхода:	5 ноября 1998 года

Добившись большого успеха с серией **Flight Simulator**, компания **Microsoft** решила слегка ее преобразовать. В конце концов, за десять лет существования MSFS геймерам приелась «гражданка», и они захотели стать боевыми пилотами. Действие **Microsoft Combat Flight Simulator** разворачивается в годы Второй мировой войны. Играть можно за немцев, британцев и американцев. Всего в MSCFS представле-



■ Красота и реализм — что еще нужно для счастья?



■ В игре воссозданы Лондон, Париж и Берлин военных лет.

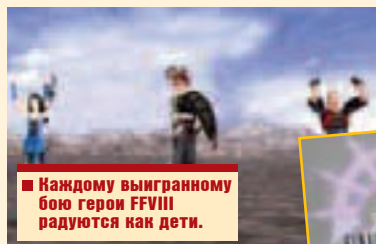
ны восемь кропотливо воссозданных моделей самолетов. Чтобы убедиться в качестве своей работы, авторы из Microsoft Game Studios показывали проект пилотам-ветеранам, и те высоко его оценили. В режиме «Кампания» ты сначала защищаешь Лондон от фашистов, а

затем уничтожаешь наземные цели в ходе нормандской операции. Для тех, кого исторические сражения не интересуют, есть мультиплеер, «Быстрая схватка» и «Свободный полет». В общем, игра удалась. Не зря ее тепло приняли и геймеры, и критики.

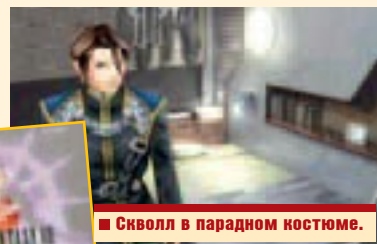
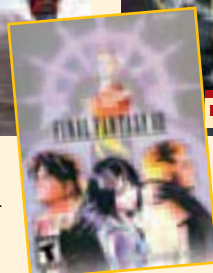
### Final Fantasy VIII

Жанр:	Role-Playing Game
Издатель:	SquareSoft
Разработчик:	Eidos Interactive
Объем:	Пять CD
Дата выхода:	Январь 2000 года

**Final Fantasy VIII** — игра великолепная: интересная, оригинальная и где-то даже чарующая. Впрочем, ты вовсе не обязан ее любить. Серия **Final Fantasy** одним геймерам нравится, других же раздражает и геймплеем, и манерой повествования. Однако к восьмой «Финалке» следует присмотреться хотя бы потому, что это одна из двух игр серии, портированных на PC (**Final Fantasy XI** не в счет).



■ Каждому выигранному бою герои FFVIII радуются как дети.



■ Скволл в парадном костюме.

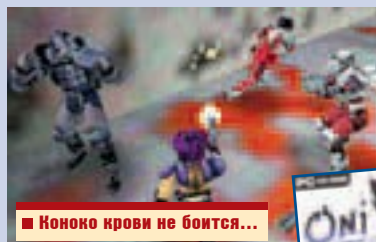
Что тебе нужно знать о FFVIII? Это пошаговая боевая система, это превосходные ролики, это захватывающий, но абсолютно линейный сюжет, и, наконец, это одна из лучших любовных историй, когда-либо рассказанных в играх. Главный герой Скволл сражается с

могущественной ведьмой, желающей погубить весь мир, и попутно общается с красавицей Риноа. В общем, если тебя не смущает, что PC-порт FFVIII получил техническими проблемами, непременно отыщи игру и оцени.

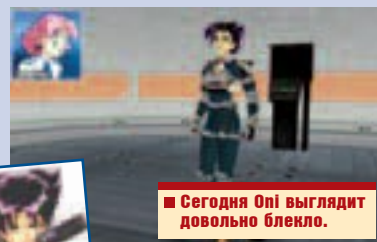
### Oni

Жанр:	Action
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Bungie Studios
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Январь 2001 года

Перед тем как сотрудники **Bungie Studios** продали души **Microsoft**, за что обречены навеки делать шутеры из серии **Halo**, они создали **Oni**. Игра, навеянная аниме **Ghost in the Shell** и файтингами, не сумела заинтересовать широкие массы. Жаль, а ведь экшен на самом деле очень неплохой, к тому же подобных проектов на PC раз-два и обчелся. **Oni** рассказывает историю девушки Коноко. Юная дама отважно вступа-



■ Коноко крови не боится...



■ Сегодня Oni выглядит довольно блекло.

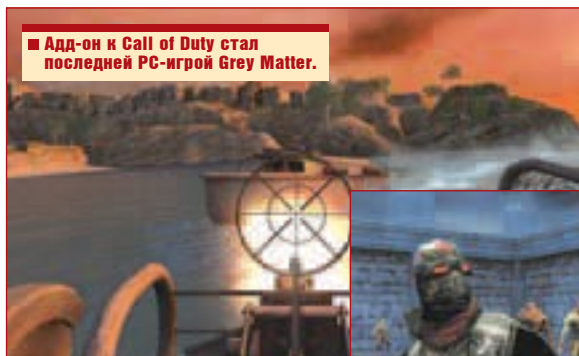
ет в схватку с могущественным преступным синдикатом. С помощью приемов карате и огнестрельного оружия она пытается навести порядок в городе будущего. Как и положено в аниме, сюжет закручен, в меру мелодраматичен и местами непредсказуем. Но прежде всего

творение Bungie славится десятками эффектных трюков, захватывающими поединками и неподражаемым стилем. А вот блеклая графика, запутанная система управления и отсутствие возможности сохраниться в любое время чести игре не делают.

## АКТИВИШОН КУПИЛА СЕРОЕ ВЕЩЕСТВО

5 ЛЕТ НАЗАД

■ Add-on к Call of Duty стал последней PC-игрой Grey Matter.



Издательство **Activision** объявило о покупке компании **Grey Matter Interactive**. По большому счету, новость никого не удивила. Буквально три месяца назад студия завершила работу над шутером **Return to Castle Wolfenstein**. Игра поступила в продажу в ноябре 2000-го



■ Wolfenstein был одним из лучших шутеров 2000 года.

и за пару недель разошлась миллионным тиражом. Понятное дело, Activision решила переманить талантливых разработчиков, что и было сделано с их полного согласия. Grey Matter, до 1998 года носившая имя **Xatrix Entertainment**, знакома поклонникам шутеров по **Redneck Rampage** и **Kingpin**, а также add-онам **Quake II: The Reckoning** и **Call of Duty: United Offensive**. Полтора года назад студия прекратила свое существование – руководство Activision решило перевести ее сотрудников в компанию **Treyarch** (**Call of Duty 3**).

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Дюк уже «отсидел» 10 лет.

## ЮБИЛЕЙ ДЮКА

Господа, прошу всех встать! Повод достойный – ровно десять лет назад компания **3D Realms** начала работу над **Duke Nukem Forever**. Почти сразу появилась первая техническая демо-версия шутера. 27 апреля 1997 года игру представили публике официально – 3D Realms приурочила анонс к покупке движка **Quake II**. В качестве даты релиза Duke Nukem Forever разработчики назвали 1998 год. Минула десятилетка, а воз... то есть, Дюк и ныне там. Впрочем, есть мизерная надежда, что в этом году DNF все-таки выйдет.

## СОЗДАТЕЛИ EVERQUEST ОТКРЫЛИ СВОЮ СТУДИЮ

В начале XXI века тройка самых популярных онлайн-новых многопользовательских игр выглядела так: **EverQuest** на почетном первом месте, **Ultima Online** – на втором, и, наконец, новичок **Dark Age of Camelot** с 200 тысячами подписчиков – на третьем. Рынок MMORPG быстро расширился, и все понимали его перспективность. В январе 2001 года два ключевых сотрудника команды EverQuest **Брэд**

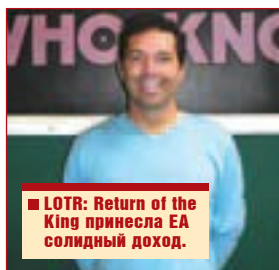
**МакКуэйд** (Brad McQuaid) и **Джефф Батлер** (Jeff Butler) покинули **Sony Online Entertainment**, чтобы начать свое дело. В том же месяце они основали студию **Sigil Games Online** и объявили о своем намерении разрабатывать первоклассные MMORPG. Дебютным и пока единственным проектом компании остается **Vanguard: Saga of Heroes**, разработка которой заняла почти пять

лет. Издатель игры Sony Online Entertainment.



■ МакКуэйд и Батлер, коллеги и друзья.

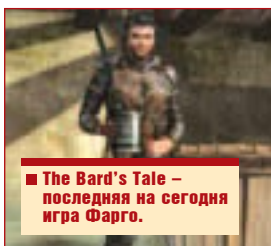
## ФАРГО ПОКИНУЛ INTERPLAY



■ LOTR: Return of the King принесла EA солидный доход.

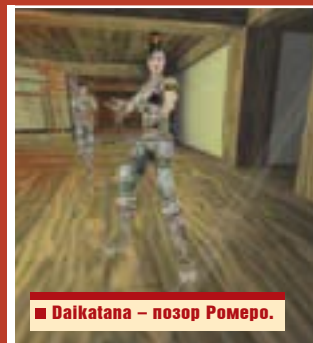
В начале 2001 года практически никто не сомневался, что дела у издательства Interplay идут неважно. И лучше всех это знал основатель компании и ее исполнительный директор **Брайан Фарго** (Brian Fargo). 24 января он

покинул свой рабочий кабинет навсегда. Свое увольнение Фарго обосновал разногласиями с новым владельцем издательства – французским холдингом **Titus Interactive**. Хозяева Interplay обиделись и даже подумывали обратиться в суд. Они были решили, что Фарго угаривает других сотрудников также уйти из компании. Впрочем, стороны смогли договориться. Полубовно разрешился и другой спор – между студиями **BioWare** и Interplay. Создатели серии **Baldur's Gate** обвинили



■ The Bard's Tale – последняя на сегодня игра Фарго.

издателя в финансовом жульничестве. Инцидент уладили так: Interplay отказалась от права выпустить **Neverwinter Nights**, а разработчики игры сняли все претензии и передали будущий шедевр в надежные руки профессионалов из **Atari**.



■ Daikatana – позор Ромеро.

## EIDOS И РОМЕРО

14 января 1997 года британское издательство **Eidos Interactive** объявило о заключении долгосрочного партнерского соглашения с американской студией **Ion Storm**. Последняя была основана в ноябре 1996-го известными гейм-дизайнерами **Джоном Ромеро** (John Romero) и **Томом Холлом** (Tom Hall). Сотрудники Ion Storm называли свою студию не иначе как «команда мечты». Компания просуществовала восемь лет, но большой прибыли Eidos Interactive не принесла. Ее главным коммерческим успехом стал экшен/RPG **Deus Ex**, а самым большим позором – ромеровский шутер **Daikatana**.



# О НАБОЛЕВШЕМ



## ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ ЛЮБИТЬ ЗЭКА, ПОТОМУ ЧТО ГЕРОИ ИГР ТАКИЕ УРОДЫ?

Приветствую! С вами вновь победитель международного конкурса чтецов «А где же Пушкин?» и трехкратный чемпион соревнований по поискам истины Иван Гусев. То есть я, прошу любить и не жаловаться.

На дворе зима, холодно и мерзопакостно, а от вас приходят необычайно романтические письма. Наверное, дело в том, что нам стали чаще писать девушки. И если парней интересует «железо» и геймплей, дамы сочиняют опусы на темы: «Почему в играх так мало симпатичных мальчиков?» и «Полюбила парня, да не угадала...» Чует сердце, скоро популяция геймерш достигнет внушительных размеров, и при вынесении рейтинга игре авторы станут учитывать следующие критерии: прическа главного героя и фасон суперкостюма...

## ПИСЬМО

Я шокирован и поражен современной действительностью. Нет, я понимаю, когда люди не покупают буржуйские версии игр в солидных коробочках за немислимую цену. Но променять лицензионки на... как бы это поприличней, на контрафакт – это нонсенс. Эти люди препятствуют вступлению России в ВТО. Что есть ВТО и на фига оно нам надо, я не знаю, но раз нас туда не пускают, значит, нам однозначно надо там быть. Я верю в святость авторского права! Прекратите крутить пальцем у виска, пожалуйста. Ладно, теперь без шуток. Я уважаю разработчиков и очень ценю их труд, благодаря которому у вас есть о чем написать, поэтому вопрос: как, по вашему мнению, эффективно всего разорить пиратов, не используя штурмовую авиацию и тяжелую артиллерию?

*Заранее спасибо, ViPlus*



## НОМЕРА

Привет, ViPlus. Говоришь, не ведаешь, что такое ВТО? Сейчас объясним. У этой аббревиатуры есть как минимум три значения: Всемирная торговая организация, Всемирная таможенная организация и, наконец, Всемирная туалетная организация. России, вероятно, не пускают в последнюю. Оно и не удивительно – сам знаешь, какие в стране общественные сортиры. И наш святой геймерский долг – во что бы то ни стало протолкнуть Родину во Всемирную туалетную организацию! Вот домашнее задание каждому читателю «РС

ИГР» – купить десять рулонов бумаги и разнести по клозетам своего города. Что же касается пиратов, то разорить негодяев можно только одним способом – полным игнорированием их продукции. Они тебе: «Вот, купи игрушечку, еще даже в Штатах не вышла», а ты им: «Нет, деньги, спасибо, я, пожалуйста, лицензию подожду». При этом смотри на них, как на отходы рыбообработывающей промышленности, с нескрываемым отвращением. Тогда пиратам станет стыдно, и они займутся по-настоящему хорошим делом – например, станут продавать мороженое детям. А тебе, ViPlus, за уважение авторского права достается приз – коробка с антивирусом Dr. Web.

Здравствуйте, премногоглубокоуважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ» и все геймеры и геймерши России. Приветствуют вас два закадычных друга. Много раз хотели написать, да не было времени – рубились в классные игры. Скажите, а сколько часов в неделю проводит за играми ваша редакция (для удовольствия, естественно)? Хотим рассказать о наших планах на недалекое будущее. В администрации нашего города работают наши отцы, мы поговорили с ними, и они дали добро на строительство памятника вашему журналу.

*TOR и Alex из Каргата*

За играми редакция Правильного проводит очень много времени – настолько много, что при другой работе его бы, наверное, хватило на постройку 189-квартирного дома или поимку Бен Ладена. К сожалению, рецензии приходится писать практически на все мало-мальски заметные проекты, и стоящих среди них их как мало! Так что для собственного удовольствия мы играем гораздо реже, чем хотелось бы. Я, например, просматриваю все появляющиеся демки, охотно ставлю на жесткий диск новинки, но на целую игру меня почти никогда не хватает. Обычно, пройдя примерно 60–70 процентов, я бросаю ее – геймплей наскучивает, а сюжетная интрига разработчикам редко удается.

За памятник, ребята, спасибо! Обязательно заедем как-нибудь к вам в Каргат, замечательный город на Транссибирской магистрали с населением аж в 11 тысяч человек!

**З**дравствуйте, уважаемые сотрудники редакции журнала «РС ИГРЫ»! В индустрии – кризис!!! Суть проблемы в том, что игры становятся с каждым годом все хуже и хуже, издатели и разработчики впи-хивают нам одно и то же. А почему мы должны за это платить? Ведь мы не покупаем одежду, которая нам не идет? Или возвраща-ем, если мала, верно? Почему так не сделать с играми? Иначе мы скатимся к пасьянсу (правда, на движке *Half-Life 2*, с поддержкой *Havok 4.0* и прочими новомодными эффектами).

Я против клонов. Клоны убивают разнообразие. Есть и качествен-ные клоны, но большинство из них – фуфло. Кто-то скажет, что, например, в гонках сложно придумать что-то новое, но господа, придумывали же раньше! Идеи есть всегда – плохо, когда рулят деньги, а не мысли.

Так что, господа, давайте что-то делать. Бастовать, митинговать, бить в табло. Предлагаю вынести вотум недоверия разработчикам и обязать издателей размещать краткие аннотации к игре (наподо-бие тех, что вы пишете, с "+" и "-") на дисках с играми.

*С уважением, Сергей.*

Спасибо за умное письмо, Сергей. Готовы всей редакцией подписаться под каждым словом. Особенно зацепила фраза:

«Плохо, когда рулят деньги, а не мысли». Однако нужно быть реалистами: вряд ли в ближайшем будущем ситуация в игровой индустрии кардинально изменится.

Ведь издатели знают: клоны худо-бедно приносят прибыль (и иногда немалую), а чуть ли не гениальная *Psychonauts* стала коммерческим провалом. Зачем рисковать?

Размещать аннотации на дисках с указанием минусов игры издатели тоже никогда не согласятся. Ты бы стал на первом свидании откровенно говорить девушке, которую собираешься охмурить, что у тебя высокий IQ, но ма-ленький... э-э-э... размер зарплаты? Вряд ли. И издатели тоже не хотят быть до конца честными. Смирись, Сергей. Единственное, что в наших геймерских возможностях – быть разборчивыми. Никогда не спеши с покупкой игры, дождись рецензий. Проколовшись пару раз подряд, любой издатель задумается: а есть ли смысл гнать фуфло, если его никто не покупает?



**З**дравствуйте, редакция самого дорогого, правильного журнала о компьютерных играх!!! Нельзя ли на облож-ках почаще изображать побольше представительниц женс-кого пола (а-ля *BloodRayne*), а то мужики на обложках как-то не очень. Сейчас вы, наверно, скажите: «А как же чита-тельницы? Им же неинтересно на теток смотреть!», а я от-вечу: выпускайте два журнала. В версии «для мальчиков» на обложках печатайте прекрасных блудниц, а на версии «для девочек» всяких *Painkiller'ov* и крови, крови поболь-ше – они это любят. Удачи!

*Александр Евдокимов, Санкт-Петербург*

Ну, опять! Не почта, а один большой половой вопрос. Так вот, уважаемый Александр Евдокимов, мечтающий о прекрасных блудницах: в Японии таких парней, как ты, называют нидзиконами. Их отличительная черта – увле-чение рисованными девушками сильнее, чем настоящи-ми. Допустить распространение нидзикон-болезни по России мы не можем, поскольку в стране и так демогра-фический кризис. А потому не проси нас почаще ставить арты с порочными героинями на обложку. Лучше разы-щи октябрьский номер *Playboy* за 2005 год. Там тебя ждет целый парад компьютерных красоток в самых эро-тических позах. Оголилась в том числе и твоя любимая вампириша Рэйн из *BloodRayne*.

**З**дравствуйте, «РС ИГРЫ». Не могу не поделиться с вами своим возмущением. Почему в новых ролевых играх при создании своего персонажа на выбор предлагают ряд лиц, срисованных, видимо, с победителей конкурса «Урод мира»? Конечно, на первый взгляд внешность героя не играет ника-кой роли, но мне, как девушке, это важно. Просто плакать хочется, когда играю в *Neverwinter Nights 2*, и мне вблизи с садистским старанием показывают то нечто, за которого я играю. В *Oblivion*, «*Санитарах Подземелья*» – та же самая си-туация. Хочется пожелать дизайнерам игр брать пример с *The Sims* – там хоть можно создать героя с привлекатель-ной наружностью, за которого и играть будет интересно.

*Екатерина, Красноярск*

Это заговор, Катя! Правительства Большой восьмерки подписали тайное соглашение об улучшении в глазах об-щественности имиджа некрасивых людей. В рамках международной, но тщательно завуалированной реклам-ной кампании заключены договора с ведущими студия-ми-разработчиками. Последние обязались делать героев компьютерных игр как можно более страшными, дабы геймеры, отыгрывая роли, стали терпимее к уродам. По-мочь тебе, Катя, способны лишь азиатские RPG. В них что ни парень, то Аполлон, а что ни девица – Афродита.



# О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, многоуважаемая редакция «РС ИГРЫ»!!! Рубрика называется «О наболевшем», вот и пишу о давно наболевшем. Поведу вам небольшую историю, которая произошла и до сих пор со мной происходит. Я дала объявление в журнал о знакомстве. Много писем пришло. И вот пришло письмо из зоны! Сначала было интересно, прочитала письмо и ответила. Я стала переписываться с этим человеком, и очень скоро поняла, что все не шутки и не просто так. Человек мне понравился, но представьте себе реакцию моих родителей, когда они узнали, с кем я переписываюсь! Наговорили много нехорошего про эзков. Я не стала ему больше писать, а он мне писал. Мне ни много ни мало 15 с лишком лет. Тоска в душе, и решила вам написать.

Zizi

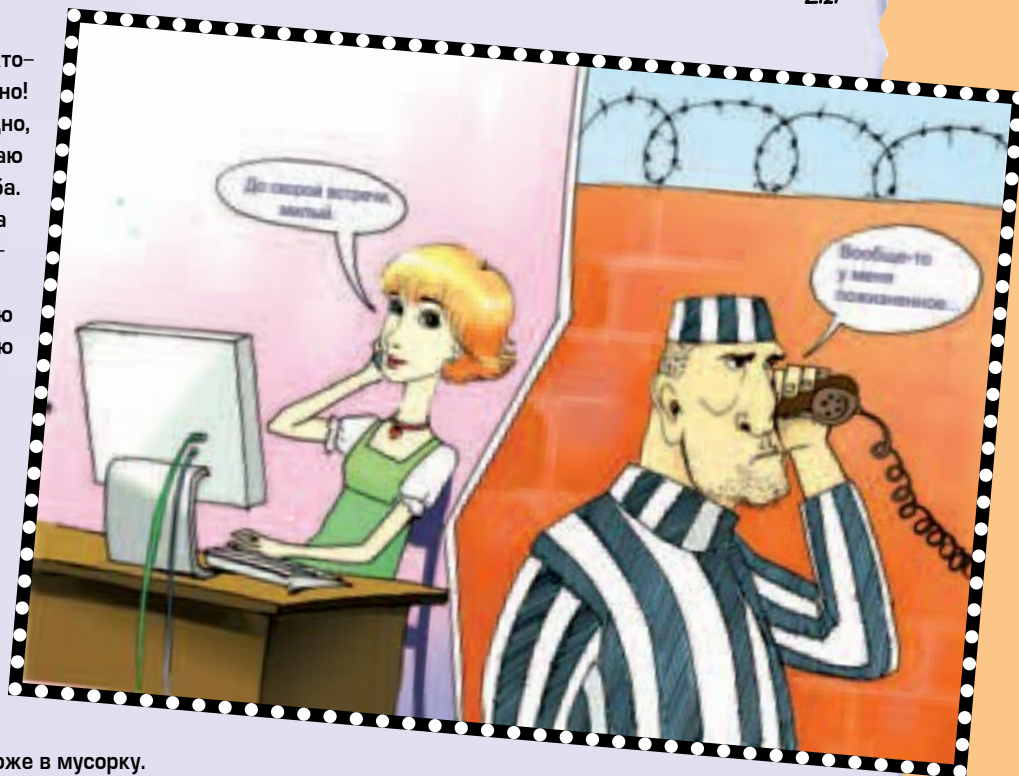
«Кто-нибудь, вызовите доктора Курпатова! Да, это срочно! Что значит, в отпуске? Ладно, я перезвоню позже...» Вешаю трубку и вытираю пот со лба. Милая Zizi, ты точно хотела написать именно в «РС ИГРЫ»? Может, перепутала электронные адреса, и твою душераздирающую историю сейчас должны были читать в «Cool Girl» или «Ooops!»?

В общем, я тебе так скажу: ты находишься под пагубным впечатлением от игрогероев с криминальным прошлым. «Санитары подземелий» купила? Немедленно выбрось — там слишком много эзков.

**Chronicles of Riddick:**

**Escape from Butcher Bay** тоже в мусорку.

И ни в коем случае не покупай хентайные квесты — совсем голову потеряешь! Принимай **Sam & Max Episode 1: Culture Shock** два раза в день после еды. Да, кстати: обязательно сходи на дискотеку.



Hello, самый правильный! Вы — мега-мясо! Пишет вам PROV@ из Тулы! Хорошо знаю, как ваша редакция относится к пиратским играм! Но, ребята, вы оплошали, а именно — прозевали вторжение!!! Я поясню: у меня полно пиратских дисков, на которых игры от «Буки», «1С» других! Ваша борьба против пиратства проиграна! PIRATES EVERYWHERE!

With respect, RPOV@!

И тебе здравствуй, RPOV@. Прежде всего, заметь, мы не только мега-мясо, но также гига-рыба и супер-молочные продукты.

Твое письмо встревожило меня ни на шутку. Посреди ночи я позвонил главреду и заорал в трубку: «Мы прозевали вторжение! Они повсюду!» Ларичкин тут же заперся в бункере, который построил еще после знакомства с **Fallout**, и вот уже две недели его никто видел. Мы поддерживаем с ним связь, и редактор сообщает, что выйдет не раньше, чем армия перебьет всех импов. То есть нескоро.

Если же говорить серьезно, RPOV@, не стоит хвастаться обширной коллекцией пиратских игр. Сей факт ничуть не красит современного человека. Ты же не стал бы похвастаться тем, что стырил сумочку у задремавшей в метро старушки. Кража остается кражей, под каким «соусом» ее ни преподноси. Я уже говорил это раньше и повторю снова: если ворует, делай это тихо, не пытаясь себя оправдать.

Здравствуй, дорогая и глубоко уважаемая редакция моего любимого «РС ИГРЫ». Как-то на русском языке нам задали написать выступление на общественно значимую тему. Так вот, я написал на тему «Компьютерные игры: польза или вред». Конечно же, для написания выступления мне помог самый правильный журнал. Я включил в выступление истории о том, как кто-то где-то судился из-за игр, или какие ставили опыты над применением игр в различных отраслях. Так вот, хотелось бы вас попросить публиковать побольше таких историй. Уж больно приятно читать о том, что игры не только вредны для здоровья.

*С глубоким уважением, Дима "k0d1" Котляр*

И мы тебя уважаем, Дима! Хорошую тему для выступления выбрал. А то совсем уже достали эти игроненавистники! Их послушать, так среднестатистический геймер должен быть скрюченным от многочисленных болезней маньяком, мучающим детей, стариков и беременных крольчих. Зато напоминать о том, что электронные игры здорово развивают реакцию и снимают стресс как-то не принято. К тому же игры многому учат — значение слова «требуше» и других военно-исторических терминов сотни тысяч людей узнали благодаря *Age of Empires*. Поэтому, Дима, советуем тебе податься в большую науку. Будешь проводить крупномасштабные исследования и выступать с сенсационными открытиями: «Игры помогают переходить дорогу в неполюженных местах», «Игры лечат бобры от кариеса» и, наконец, «Игры повышают потенцию»!

Здравствуй, дорогая редакция (как принято начинать)! Решил вот задать вам коварный вопросик: где, как, когда можно попасть в индустрию (игровую, естественно)? Вы об этом совсем не пишете...

Мне уже 22. Стаж в играх — 15 лет, образование — высшее (режиссер кино и ТВ). Работаю на федеральном канале российского ТВ, но к этому не лежит душа. Все равно на ноутбуке на работе рублюсь в любимые игры. Делаю лица футболистов для гениальной *Pro Evolution Soccer*. И хочется попробовать стать кем-то в индустрии. Идеи есть, много. Все модно, модно, модно. Один парень предложил даже свой футбол сделать. Но на это ж никаких сил не хватит!

Может, подскажите, как записаться в игровую индустрию?

*С надеждой на ответ, Astaare*

Наверное, из-за таких парней, как ты, Astaare, у нас столь скучное телевидение! Душа у него, видите ли, не лежит к ТВ, игры он, понимаете ли, хочет делать. Ну так вот: сумел выучиться на режиссера, сумей и гейм-дизайнером стать. *Pro Evolution Soccer* у тебя, конечно, с ходу не получится. Он и у *Electronic Arts* как-то не выходит — сколько ни пытаются, все равно *FIFA* делается. Начни с менее амбициозного проекта. Например, сотвори с друзьями оригинальную shareware-игру. Спрос на казуальные проекты сейчас очень высок, а вот толковых «шароварин» совсем немного.

Если же хочешь сразу попасть в солидную студию, придется потрудиться. Подучиться, обзавестись портфолио. Однако потом, возможно, тебя примут, ведь рабочих рук в российской индустрии постоянно не хватает. Только, пожалуйста, не начинай с собеседования в «Нивал». Будь скромнее.

На письма отвечал Иван Гусев



## САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

<http://forum.gameland.ru>

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня еще вот какой вопрос: что такое пресс-версия? Разные журналы по ним катают ревью игр. «РС ИГРЫ», например, писал о *Dark Messiah of Might and Magic* и *The Sims 2: Pets* по пресс-версиям...

### ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Пресс-версия — особая версия игры, предназначенная специально для журналистов. Это может быть как большая демка, так и финальный билд. Издатели присылают пресс-версии для написания рецензии или статьи до официального релиза проекта.

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Непонятно, почему в журнале сначала указывается одна дата выхода игры, а в следующем номере уже совсем другая. Кто-то вообще знает, когда игра-то выйдет?

### ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Никто не знает. Разработка игры — дело хлопотное и трудоемкое. И, если студия не успевает, издателю приходится отодвигать дату релиза. «РС ИГРЫ» отслеживает эти переносы и оперативно сообщает о них читателям.

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Сейчас же у меня скопилось много наклеек от нашего любимого журнала, и я не знаю, что бы такого с ними сделать. А куда вы клеите журнальные наклейки?

### ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Что за вопросы? Конечно же, наши наклейки необходимо клеить туда, где их увидят как можно больше людей. Например, обклейся ими с ног до головы. Не ленись, рекламируй любимый журнал и хорошие игры!





Что такое движок?

Какими геймпадами пользуется редакция?

С каких пор Непал стал африканской страной?



## СПРОСИ «РС ИГРЫ»

❓ Можно ли в редакции заказать старые номера журнала?

DragonStar

❗ К сожалению, нет. Открою тебе страшную тайну: даже у большинства сотрудников редакции нет всех номеров «РС ИГР». Поэтому здесь мы помочь тебе не в силах. Зато можем предложить свежий номер более чем за неделю до начала продаж. Следи за анонсами на форуме ([forum.gameland.ru](http://forum.gameland.ru)).

❓ Читал в интернете, что в ноябре в продажу поступит локализованная *Need for Speed Carbon*, но вышла только англоязычная версия от «Софт Клуба». Значит ли это, что мы не увидим русскую версию?

Захар Матвеев

❗ Вовсе нет. Работы над переводом новоиспеченной гоночной аркады от EA ведет все та же компания «Софт Клуб». Релиз локализации намечен на январь.



Без паники! Локализация *Need for Speed Carbon* на подходе.

❓ Прочитал колонку Даниила Леви о важности геймпада, а также рецензию на *Fahrenheit* и превью *Assassin's Creed* и серьезно задумался о приобретении такого девайса. Скажите, а какие геймпады использует редакция?

ARbUzz[Z]

❗ Большинство сотрудников редакции неплохо обходятся и без геймпадов. Лишь Даниил Леви и Павел Демин обзавелись полезными гаджетами от компании Logitech – WingMan Rumblepad 2 и Dual Action соответственно. Стоят они недорого, правда, и многих функций не поддерживают.

❓ Что такое движок? Почему бы вам не опубликовать статью о разных движках?

Енуклиот

❗ Движок – программный код. Нужно различать графические движки, которые «руководят» загрузкой ресурсов (таких как текстуры, модели) и отвечают за их отображение, и физические движки, которые просчитывают взаимодействие объектов. К слову, есть и звуковые движки: их функции не требуют пояснения. Статью мы обязательно подготовим. Возможно, она появится уже в следующем номере.



Таковыми геймпадами пользуется редакция.

# О НАБОЛЕВШЕМ

**?** На сколько часов игры в *World of Warcraft* мне хватит 200Mb трафика?

sheff92

**!** За ответом на этот вопрос мы обратились к нашему спецу по онлайн-играм **Андрею Теодоровичу**. Вот что он сказал: «World of Warcraft «съедает» от 1 до 5Mb трафика в час, в среднем получается 3Mb. Нетрудно посчитать, что 200Mb тебе хватит где-то на 65 часов игры».

**?** Вы уже давно ничего не писали о «Дальнобойщиках 3». Неужели проект прикрыли?

Дмитрий Селютин

**!** Что ты! «Дальнобойщики 3» живы и здоровы. Более того, уже появилась бета-версия. А выход, как говорит официальный сайт проекта, состоится «по успешному завершению тестирования». По секрету скажем, что раньше весны «Покорение Америки» ждать не стоит. Об игре мы не писали по банальной причине – не о чем было рассказывать. Но уже в ближайших номерах мы поделимся своими впечатлениями от бета-версии «Дальнобойщиков». Не пропусти.

Релиз «Дальнобойщиков 3» не за горами.



**?** Дорогая редакция, подскажите, сколько еще выйдет частей рейсинга *Need For Speed*? Мне безразлична его судьба.

Hi-tek

**!** Ты не одинок: нас тоже волнует будущее самого популярного аркадного рейсинга. Так вот, новые части, скорее всего, будут выходить до тех пор, пока игра будет пользоваться успехом. Армия поклонников NFS с каждым годом только растет, так что, вероятно, это случится еще не скоро.

Оценить HDR-эффекты можно в *Lost Coast*.



**?** Я бы хотел вам прислать свою работу, а именно видеоролик. Как это можно сделать?

Anatoliy

**!** Существует несколько вариантов. Если ты москвич, то можешь записать свое творение на CD или DVD и принести диск к нам в редакцию, которая расположена по адресу ул. Тимура Фрунзе, дом 11, стр. 44-45, 4 этаж. Если же проживаешь в другом городе, отправляй диск бандеролью по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652 с пометкой «Работы читателей».

**?** Прочитал на днях новость на сайте [snowball.ru](http://snowball.ru) о «глубокой локализации» столь любимой мной *The Longest Journey* и ужаснулся. Скажите, разве можно так издеваться над шедевром?

Serafim

**!** Сначала поясним для всех, что произошло. Дело в том, что в середине ноября компания **Snowball Interactive** сообщила о том, что при переводе «*Бесконечного Путешествия*» она руководствовалась принципом «творческая адаптация, а не прямой перевод». В результате главной героиней должна была стать Ольга (в оригинале – April), а действие переместиться из миров Stark и Arcadia в Ленинград 1997 года и «уникальную страну славянских мифов и легенд». Но позже поступило официальное опровержение в шуточной форме: «После 1 года 24 дней и около полутора часов, которые длилась локализация проекта «Бесконечное путешествие», студия snowball.ru вынуждена сообщить печальную новость: утерян мастер-диск игры. Пропажу диска произошла во время презентации игры в одном из ночных клубов столицы. Русская версия выйдет в традиционном варианте», – сообщал официальный сайт студии. Вдоволь повеселившись, Snowball Interactive решила извиниться перед

поклонниками игры за нервотрепку. По словам официальных представителей студии, PR-кампания подобного рода была вызвана «особыми причинами». Snowball хотела привлечь внимание как можно большего числа людей. И своей цели добилась – ажиотаж вокруг «Бесконечного Путешествия» разгорелся нешуточный.

**?** Читая ваш материал «Путеводитель по геймерам», обнаружил грубейшую ошибку в описании национальных вкусов непальских игроков (с. 159 №8(32)). Цитирую: «...об африканском голоде и эпидемиях известно всем. Не только в Непале, но и в других странах континента геймеры водятся только в президентских семьях...». Интересно, с каких пор Непал стал африканской страной? Насколько мне известно, эта страна расположена в Азии, а точнее – севернее Индии.

Karnegi

**!** Все верно. Автор допустил ошибку, а редактор с корректором не усладили. Приносим свои извинения и постараемся впредь не вводить тебя в заблуждение.

«PC ИГРЫ» уверены: Непал – африканская страна!



Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту [ask@pc-games.ru](mailto:ask@pc-games.ru) или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



# ЖИРНЫЙ КУСОК

Алексей Ларичкин

**Прорвало! В отечественную игровую индустрию, долгие годы прозябавшую и отчаянно стучавшуюся в двери мировых издательств, наконец-то полились крупные инвестиции. В то время как людей, работающих в этой отрасли, захлестывает эйфория, меня терзают смутные сомнения. Господи, хоть бы признание заслуг российских игроков не оказалось пирровой победой!**

Для начала хотел бы пояснить, с чего это я «вдруг» взял, что денег в индустрии стало больше. Для того чтобы заметить это, не обязательно быть журналистом или разработчиком игр. Достаточно лишь внимательно читать новости в специализированной прессе – да вот хотя бы в нашем журнале. Что же мы видим? Явно на подъеме российский онлайн. И неудивительно – это самое перспективное и быстрорастущее направление. В сентябре компания **Sibillant Interactive** анонсировала **W.E.L.L. Online** – онлайн-ролевую игру с самым крупным бюджетом на территории постсоветского пространства (1.5 миллиона евро). Солидно? По западным меркам – не шибко, но для нас все еще в дикивинку. Не прошло и пары месяцев, как **Сергей Орловский**, основатель и президент **Nival Interactive**, перебил козырь Sibillant. Новоявленная компания **Nival Online** получила \$20 миллионов от зарубежного инвестора на свою первую MMORPG. Комментарии излишни... Дальше – больше. 5 ноября руководители **Vogster Entertainment** провели пресс-конференцию (см. заметку в материале про «ИгроМир»), посвященную открытию московского офиса, а также поделились подробностями относительно онлайн-ролевого экшена **CrimeCraft** (PC, Xbox 360, PS3). В разработку игр Vogster, штаб-квартира которой находится в Нью-Джерси (США), вкладывает 50 миллионов «зеленых»! Далеко не все деньги пойдут на CrimeCraft (планируются вложения и в другие про-

## В первой российской выставке для геймеров участвовали крупные западные игроки – Microsoft и Electronic Arts

екты), но сумма впечатляет. Другой звоночек – успешно прошедшие выставки и конференции. Компанию уже известным **КРИ** и «Игрограду» в этом году составили **Game Developers Conference Russia** (ее, кстати, провел «Гейм Лэнд» в сотрудничестве с **СМР Media**) и, конечно, «ИгроМир», которую посетили 25.000 геймеров. Последняя особенно показательна: в первой российской выставке для геймеров наряду с отечественными студиями и издательствами участвовали крупные западные игроки – **Microsoft** и **Electronic Arts**. Финансовые возможности этих гигантов известны всем... Казалось бы, надо праздновать победу: отечественная игровая индустрия растет бурными темпами, но... Мне почему-то вспоминается ажиотаж, связанный с развитием интернета. Конец 90-х годов прошлого столе-

тия ознаменовался бумом доткомов (от англ. dot com – «точка-ком»): акции фирм, предлагавших использовать интернет для получения дохода, резко взлетели в цене. Аналитики поговаривали об эре «новой экономики», в интернет-компаниях и сайты вкладывались большие деньги. А потом произошел обвал... В случае с российской индустрией электронных развлечений масштабы и механизмы совсем другие. Но опасения все же есть. А что если наши игроделы не переварят «жирный кусок»? Ведь раньше доморощенные разработчики привлекали западных издателей тем, что могли сделать проект дешево и сердито. Теперь за такие деньги придется выдавать исключительно качественный продукт. Осият ли? Дело-то нешуточное: на кону репутация уже немаленькой отрасли!



**Новоявленная компания Nival Online получила \$20 миллионов от зарубежного инвестора на свою первую MMORPG**

В ПРОДАЖЕ С 20 ДЕКАБРЯ

ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ

# TOTAL DVD

№ 01 (70) январь 2007

**МАРИЯ-АНТУАНЕТТА**  
Кирстен Данст  
в залах Версаля

**РОККИ БАЛЬБОА**  
Сильвестр Сталлоне  
вновь выходит на ринг

**ВОЛКОДАВ**  
Первый фэнтези-эпик  
в славянском духе

Орешек крепчает

## БРЮС УИЛЛИС

в журнале  
и на dvd-  
приложении:

40	83	13
новинок русского кинопроката	обзоров новых dvd	новых моделей ав-техники

ВЫИГРАЙ  
КОЛЛЕКЦИЮ  
НОВЫХ DVD!  
стр. 69

(game)land  
hi-tun media



**+DVD**

ЛЕГЕНДАРНАЯ  
ДРАМА ВОНГА  
КАР-ВАЯ "2046"



ЖУРНАЛ  
**TOTAL DVD**



КОНКУРС

# ЖЕЛАННЫЙ CRYSIS



На этот раз конкурс у нас особенный. Все дело в том, что посвящен он одному из самых ожидаемых проектов 2007 года – шутеру *Crysis*, издаваемому Electronic Arts. Да и приз не простой – достойная *Crysis* видеокарта GeForce 7950 GX2 от компании NVIDIA. Но самое главное, ответы практически на все вопросы можно отыскать в нашей теме номера. Так что не теряй время, разгадывай.

Ответы на вопросы шли до 31 января на [crysis@pc-games.ru](mailto:crysis@pc-games.ru) или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

## ВОПРОСЫ

1. Как называется движок, на основе которого создается *Crysis*?
2. В каком году организован отряд особого назначения Delta?
3. Сколько игроков сможет сразиться в мультиплеере *Crysis*?
4. Где располагается головной офис компании Crytek?
5. Кто из указанных ниже людей работает в EA?  
А) Тони Уоткинс  
Б) Виталий Шутос  
В) Билл Гейтс



# MEGA-BESTSHOT #1



# НАУТРО!

Новый год в нашей стране принято праздновать бурно – с песнями, шутками, плясками и головной болью наутро. Как правило, после такого веселья квартиру не узнать – бардак, разбитая посуда, упавшая на пол елка, разлитые по столу напитки и разбросанная еда. Слабо воспроизвести подобную картину в игре?! Если сдюжишь, а мы признаем твой скриншот самым ярким и запоминающимся, получишь отличную видеокарту **Power Color X 1600 Pro**. Естественно, приветствуются забавные подписи к картинкам и новогодние атрибуты в кадре. Но это не обязательное условие. Главное, чтоб мы поняли: здесь отметили Новый год на славу!


## КУДА ПИСАТЬ

Отправляй картинки электронной почтой на [shot@pc-games.ru](mailto:shot@pc-games.ru) или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». И не забудь: картинки должны быть хорошего качества (разрешение не меньше 640x480 пикселей).

КОНКУРС



# Зри в КОРЕНЬ!



Окрыленный успехом суперконкурса «Зри в корень», наш арт-директор Евгений Сныткин снова кого-то расчленил. Мы было пытались разузнать имя жертвы, да испугались. Вдруг и нас расчленил, а потом поместит на корешок журнала. Так вот, предлагаем раскрыть эту тайну тебе. Но только не пытайся нанимать частных детективов и пускать по следу собак, иначе их ждет та же участь, что и неизвестного персонажа. Лучше постарайся отгадать, кому принадлежит пара отличных сапог с корешка. А если не получится сделать это сразу, дождись следующего номера. Главное, не медли. Призы достанутся не только самым смекалистым, но и самым расторопным читателям. А бороться есть за что. Помимо подписки на 12, 6 и 3 месяца (в зависимости от занятого места) троих победителей ждет множество подарков с символикой Правильного. Быть может, ты уже сейчас знаешь имя героя? Тогда не теряй время, пиши по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или воспользуйся электронной почтой – [art-dir@pc-games.ru](mailto:art-dir@pc-games.ru).



# ПРИГЛАШАЮТСЯ КАРТОГРАФЫ



Правильный журнал о компьютерных играх и компания **Nival Interactive** объявляют о начале конкурса для настоящих поклонников **Heroes of Might and Magic V**.

Приглашаются к участию все, кто изучил адд-он «**Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера**», отлично знаком с новыми героями и расой гномов – адептов рунической магии, а также знает толк в хороших картах!

Задание, прямо скажем, нелегкое, но и призы предусмотрены королевские! От тебя требуется создать свою оригинальную и сбалансированную карту (размер 96х96) при помощи соответствующего редактора и отправить ее по адресу [contest@nival.com](mailto:contest@nival.com) с пометкой «PC ИГРЫ: Конкурс карт» до 1 марта 2007 года. Прежде чем приступить к работе, не забудь ознакомиться с документацией по работе с редактором (находится она в папке с игрой – в каталоге "Editor Documentation").

Изучать присланные карты и определять победителей будет экспертная комиссия, состоящая из разработчиков Heroes of Might and Magic V. Создатель лучшей карты получит в награду 19-дюймовый LCD-монитор **Samsung 931BF (SBQ)**. Завоевавшему второе место достанется жесткий диск объемом 500Gb. И, наконец, третий призер станет счастливым обладателем 4-гигабайтной флешки.



# HEROES V

of Might and Magic

## ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

КОНКУРС



# ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный  
кроссворд «РС ИГР»  
на игровую тематику.

Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

## ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. *Call Of \*\*\*\*\*:  
Dark Corners Of The*

*Earth* – эта игра от Bethesda Interactive стала настоящим подарком для поклонников творчества Г.Ф. Лавкрафта и ценителей качественных Survival Horror.

3. Популярнейшая разновидность нежити – встречается не только в фэнтези-RPG, но и в играх жанра Survival Horror.

5. Самый большой населенный пункт в первом *Fallout*.

7. По вселенной Тэрри Пратчетта были выпущены три замечательных квеста с магом-недотепой Ринсвиндом в главной роли.

11. Марка автомата в *GTA: Vice City*.

12. Один из лучших симуляторов подводной лодки.

15. Последний уровень в *Painkiller*.

17. Одна из крупнейших игровых компаний. В последнее время заметно сдает свои позиции, хотя ранее была чуть ли не лидирующей (принадлежит Infogrames).

22. Фамилия главного героя игры *Chaos Legion*.

23. Широко распространенное оружие в фэнтезистических играх.

24. Главный герой MDK (и MDK2 тоже).

25. \*\*\*\*\* *Train* – по мнению большинства авторитетных изданий, это была лучшая адвенчура 2002 года.

29. Одна из разновидностей «контров» в *Counter-Strike*.

30. В RPG этим термином называют максимально возможный уровень персонажа.

33. Пистолет-пулемет из *Counter-Strike: Condition Zero*.

34. Эта легендарная правительница представляет государство Египет в *Civilization III*.

36. Во многих программах (и некоторых играх) вызов этой функции стандартно привязан к клавише F1.

37. Родная деревня Избранного из *Fallout 2*.

38. Замечательная немецкая RPG-серия от Piranha Bytes.

40. \*\*\*\*\* – *The Mystery Of Jantris*. Неплохая Action/Adventure лета 2004 года от Centauri Productions.

41. Известнейший российский разработчик/издатель. В послужном списке компании – «Операция *Silent Storm*», «Блицкриг», *Heroes of Might & Magic V*.

43. Артридесы, Харконнены, огромный песчаный червь, спайс-меланж... О какой вселенной идет речь?

44. Разработчики великолепного мода для *Half-Life – Opposing Force* и экшена *Brothers In Arms*.

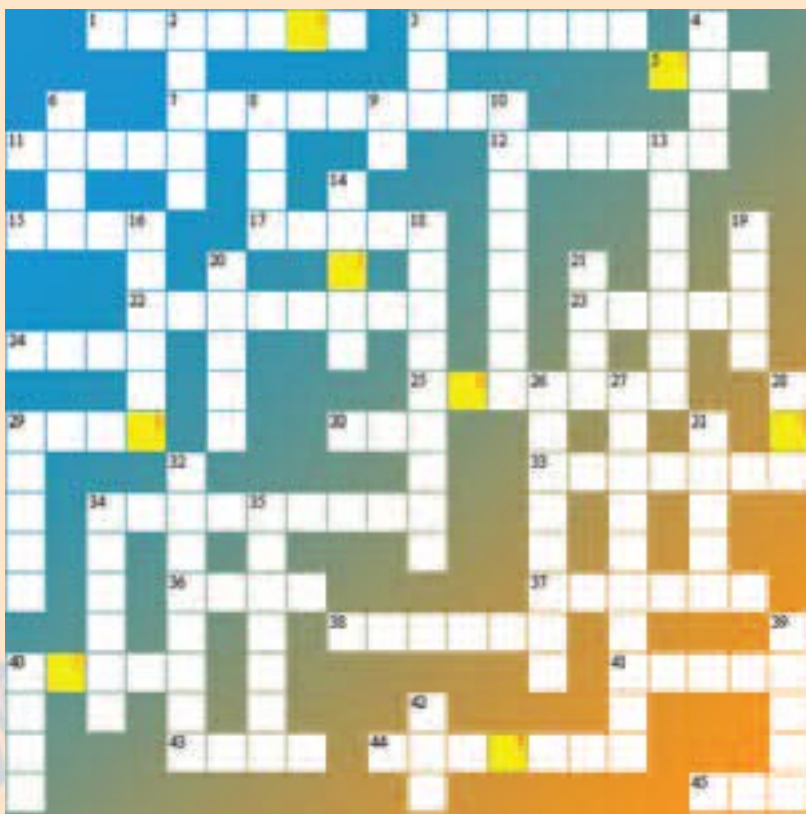
45. Термин из MMORPG: действие, когда игроки не дерутся друг с другом, а сообщают выносятся монстров.

## ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Юнит замка Fortress из *Heroes Of Might & Magic III*.

3. Этот человек писал музыку для *Icwind Dale 2*, *Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal* и *Lionheart: Legacy Of Crusader*.

4. Популярнейшая кола во вселенной *Fallout*.



6. Легендарный блондин в темных очках, вечно спасающий землю от иноземных захватчиков.

8. Один из крупнейших японских издателей.

9. Вначале American McGee поэксплуатировал Страну Чудес Льюиса Кэрролла, потом он взялся за производство Фрэнка Баума... В какой сказочной стране будут происходить события новой игры от великого маэстро (если, конечно же, она выйдет)?

10. Создатели неплохого клона *Myst* – *Schizm*.

13. Великолепная Indirect-Control Strategy 2000 года. Одна из лучших в своем роде.

14. Имя главного героя *Manhunt*.

16. Наше альтер-эго в *Discworld: Noir*.

18. Этой компании мы обязаны за множество великих игр. Чего стоят одни только *Bard's Tale*, *Descent*, *Cyberia*.

19. Организация профессиональных наемников в *Jagged Alliance 2*.

20. *Half-Life: Blue \*\*\*\*\** – последний официальный аддон к оригинальной «Хал-

ве» (первой) про тяжелые будни охранника корпорации Black Mesa Барни Калхуна.

21. Наиболее загрязненная радиацией местность в первом *Fallout*. Без антирадиационных препаратов главный герой мог протянуть там совсем немного времени.

26. Во многих шутерах (особенно многопользовательских) эта характеристика подсчитывается в конце миссии.

27. Лучшая (после *Deus Ex*, разумеется) RPG от ION Storm. К сожалению, большой популярностью этот проект не пользовался – в этом виноват архаичный движок *Quake II* и мириады багов.

28. Самый успешный клон *Age Of Empires* от Microsoft (аббревиатура). А вот продолжение получилось ужасным.

29. В сетевых экшенах – это самый слабозащищенный, но в то же время быстрый и маневренный класс.

## КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте [crossword\\_37@pc-games.ru](mailto:crossword_37@pc-games.ru), а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажите на конверте слово «КРОССВОРД»). ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 февраля 2007 года включительно.

Идеально подходит для захвата флага.

31. *Drilling \*\*\*\*\** – неплохая для своего времени аркада про мальчишку в кепке, расправляющегося со своими врагами при помощи кирки, дрели и теннисных мячиков (в России эта забава больше известна как «Антошка»).

32. Разработчики *Chrome*.

34. Создатели очень неоднозначного Action/Horror *Onimusha*.

35. «Человеческая противоположность» огу в *Warcraft II*.

39. Героиня первой игры, описываемой в вопросе №9.

40. Ресурс, присутствующий почти в любой стратегии про Средние века.

42. Экономичная комплектация компьютерного «железа», когда деталь поставляется не в отдельной коробке с кучей всяких дополнений, а в обыкновенном пакете. Зато так существенно дешевле.

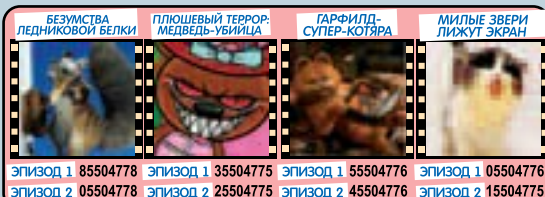


# WAP.MODEMART.RU

## МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ - ЗАХОДИ И КАЧАЙ

### ВИДЕО

Отправь код на номер 4448 \$2,0



Эпизод 1 85504778 Эпизод 1 35504775 Эпизод 1 55504776 Эпизод 1 05504776  
Эпизод 2 05504778 Эпизод 2 25504775 Эпизод 2 45504776 Эпизод 2 15504775

35504778 Горячая снегурка  
25504778 Девочка и кефир  
45504778 У бассейна жарко  
45504778 Ну и ладно!  
45504778 Любовь по-русски  
45504778 От любви не уйдешь  
65504778 Кошки-рыбки  
65504778 Домохозяйка и сантехник  
15504778 Девушка с игрушкой  
35504778 Горячие шалости блондинок

55504777 Русские пышечки  
35504776 Забавный зомби  
25504776 Ёжик  
15504776 Бабулька и грабитель  
15504776 Супер-очки сквозь одежду  
65504776 Любовь на троих  
85504777 Азиатские игры двух подру  
05504777 Итальянский жеребец  
85504776 Мария в джакузи  
85504776 Куколка на полу

### ТЕМЫ ДЛЯ МОБИЛЬНИКА

\$2,0

Твой телефон будет в твоём стиле. Фон, значки, индикаторы и окна станут такими, какими ты их хочешь увидеть.

Отправь код на номер 4448



Убедитесь, что ваш телефон поддерживает темы

### ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!

Подробная инструкция, стоимость услуг, список поддерживаемых моделей и полный каталог - на [www.free.ru](http://www.free.ru) или [wap.modemart.ru](http://wap.modemart.ru). Служба поддержки: support@free.ru. Россия: (495) 740 48 55, (812) 438 16 76, Украина: (044) 239 23 61. Стоимость запроса на номер 4443 составляет \$0,15, на 4444 - \$0,30, на 4445 - \$0,60, на 4446 - \$0,99 (аб. МегаФон -30 руб.), на 4447-\$1,3, на 4448 - \$2 (аб. МегаФон -90 руб.), на 4449 - \$3 (аб. МегаФон -120 руб.), на номер 0878 - \$0,99 по курсу ЦБ РФ без учета НДС. Для заказа полифонических мелодий, звуков, картинок, доступа в каталог необходимо иметь возможность Вай-Фай-доступа в Интернет, который оплачивается дополнительно согласно вашему тарифному плану. После отправки сообщения на короткий номер вам придет вай-фай-ссылка, перейдите по ней и получите ваш заказ. Отправляя заказ, вы даете согласие на получение дополнительной информации по услугам Ай-фри. Гарантированный срок действия тарифов и кодов 3 месяца с момента выхода издания

### МЕЛОДИИ+РЕАЛТОНЫ/MP3

ЛЮБАЯ МЕЛОДИЯ ИЗ ЭТОГО РАЗДЕЛА ДОСТУПНА КАК РЕАЛТОН/MP3, ПОЛИФОНИЯ И МОНОФОНИЯ.

В коде мелодии замени X на:  
1-для заказа моно-мелодии Nokia или Samsung, 2-для моно-мелодии Siemens, 3-для моно-мелодии SonyEricsson, 4-для полифонической мелодии и отправь код на номер 4446.  
Для заказа реалтона/MP3 замени X на 5 и отправь код на 4448.

#### МОБИЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД

Х3384905 Бьянка. Были танцы  
Х3384886 Город 312. Останусь  
Х3384871 Валер 2. Красавица  
Х3384918 DJ Дюда. Поклоняю тебе  
Х3384893 Сергей. Волна моего  
Х3384935 Тис. "Кадетство". Рашетин  
Х3384873 Айдармир Мугу. Черные глаза  
Х3384940 Лигалаза. Будущие мамы  
Х3384880 Савченко Юлия. Как твои дела  
Х3384867 Тальков Игорь. Летний дождь  
Х3384879 Многоточие. В жизни так бывает  
Х3384847 Челси (Фабрика 6). Чужая невеста  
Х3384913 Тис. "Не родись красивой". Ветля  
Х3384953 Дискотека Баяра. Египетская невеста  
Х3384889 Дайнеко Виктория. Я просто сразу от тебя уйду  
Х3384922 Хворостян Алексей (Фабрика 6). Я служу России

#### НАШИ ФИЛЬМЫ

Не вешай нос... Киф "Гардемарины вперед!"  
Госпожа удача. Киф "Белое солнце пустыни"  
Бу-Ра-Тин-Но. Киф "Приключения Буратино"  
Ландри-Мандри. "Гардемарины вперед!"  
Позови мне, позови. Киф "Крылатый"  
Вальс. "Мой ласковый и нежный зверь"  
Судьба (основная тема). "Бумер-2"  
Новый привет Морриконе. "Бумер-2"  
Киф "Слепые романсы" (Ромис)  
Кинг-ринг. Киф "Бой с тенью"  
Вне зоны доступа. "Питер ФМ"  
Основная тема. "Сволочи"  
Ледяная. "Бой с тенью"  
Тема дороги. "Бумер"  
Свобода. "Бумер-2"  
Мобильник. "Бумер"  
Х3385034  
Х3385017  
Х3385023  
Х3385004  
Х3385004  
Х3385005  
Х3384970  
Х3384978  
Х3384982  
Х3384993  
Х3384954  
Х3384980  
Х3385002  
Х3384991  
Х3385047  
Х3385026

### ЗАКАЖИ РЕАЛТОН/MP3

и выбери анимацию или картинку В ПОДАРОК!

#### ШАНСОН

Х3385336 Мурка  
Х3385294 Бутырка. Илона  
Х3385320 Джени А. Пацаны  
Х3385336 Бутырка. Бать-аэром  
Х3385292 Крут Михаил. Корытик  
Х3385334 Бутырка. Запало весной  
Х3385315 Навошнин Сергей. Белый снег  
Х3385332 Крут Михаил. Блудимирский централ

#### ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ

Ninanjia. Elena Risteska (Македония)  
Love Is Gonna Save Us. Benny Benassi  
Every Single Day. Benassi Bros  
Satisfaction. Benny Benassi  
I Like It. Narcotic Thrust  
Аллик Зор. Tarkan  
Kuzi-Kuzi. Tarkan  
Kylie. Alcant  
Х3385109  
Х3385097  
Х3385108  
Х3385102  
Х3385093  
Х3385115  
Х3385052  
Х3385112

### МЕЛОДИИ

Отправь код на номер 4446 \$0,99

Внимание! В коде мелодии обязательно замените X на цифру: 1 для монофонии Nokia или Samsung, 2 для монофонии Siemens, 3 для монофонии SonyEricsson, 4 для полифонии Nokia, Siemens, SonyEricsson, Panasonic, Alcatel, Motorola, LG, Philips, Pantech, Sagem MyX и прочих, поддерживающих загрузку мелодий через WAP.

#### РЕКОМЕНДУЕМ

X2271213 Madonna. Sorry  
X2271187 Arash. Boro Boro  
X2271198 Madonna. Hung Up  
X2271197 Shakira. La Tortura  
X2271191 50 Cent. Candy Shop  
X2271163 Europe. Final Countdown  
X2271209 Juanes. La Camisa Negra  
X2271227 Pussycat Dolls. Buttons  
X2271162 Eagles. Hotel California  
X2271174 Scorpions. Still Loving You  
X2271202 Сектор газа. Девушка-близница  
X2271222 Enigma. Return to Innocence  
X2271228 James Last. Одинокий пастух  
X2271224 Билан Дима. Never Let You Go  
X2271177 "Бандитский Петербург"  
X2271181 Roxette. Listen To Your Heart  
X2271167 Modern Talking. You're My Heart You're My Soul

#### ЗАРУБЕЖНЫЕ ФИЛЬМЫ

X2271232 "Профессионал"  
X2271229 "Mortal Kombat"  
X2271230 Киф "Тардинг-2"  
X2271261 Миф "Домиком"  
X2271249 "Красота". Pretty woman  
X2271247 "Миссия невыполнима-3"  
X2271239 "Титаник". My Heart Will Go On  
X2271254 "Матрица". I Like To Move It  
X2271255 "Такси" (Chuck Berry). Route 66  
X2271250 "9 1/2 недели". You can leave your hat on

#### НОВИНКИ

London Bridge. Fergie (Black Eyed Pease)  
Клужская зона. Карина/Доминик Дювер  
Hips Don't Lie. Shakira feat Wyclef Jean  
Someone's Watching Me. Beatfreakz  
Невозможное возможно. Билан Дима  
Stars Are Blind. Paris Hilton  
Калейда пикера. Бенд-Эрос  
Sexyback. Justin Timberlake  
Светлая музыка. Bad Balance  
Без ушей. Меладзе Валерий  
Where'd U Go. Fort Minor  
Chop Chop. Arash/Anela  
Gabriel. Najoua Belyzel  
Come Closer. Tarkan  
Loves Me Not. Taty  
Жизнь. Пугачева  
Jump. Madonna  
Так устроен этот мир (Never...)  
Если хочешь остаться. Дискотека Авария  
Меланья. Дискотека Авария/Фирма  
Это была любовь. Билан Дима  
Обмани, но останься. Виа Гра  
Белые розы. Ласковый май  
Хочешь да, да, да, Туси  
Популо его на. Лолита  
Нежность. MaxSim  
All About Us. Taty

#### НАШИ ХИТЫ

X2271278  
X2271290  
X2271267  
X2271285  
X2271284  
X2271297  
X2271262  
X2271286  
X2271281  
X2271289

### ЗВОНКИ

Отправь код на номер 4446 \$0,99

#### Реалтоны во всех форматах

#### ГОВОРЯЩИЙ ТЕЛЕФОН

89689775 Звонючек! привет!  
89689762 Найто телефон звонит  
89689753 Это твой телефон говорит  
89689767 Смс. смс (идиотский смех)  
89689772 Опять звонит этот придурок!  
89689762 Послушай! тебе кто-то звонит  
89689760 Вспомни меня, ну вспомни меня!  
89689753 Милко. Рыбо мое, не бери трубку!  
89689786 Трубку возьми! Позвонить надо!  
89689757 Добройрой. Свечусь и жужжу, знаешь, что скажу?

#### СУПЕРЗВУКИ

89689815 Пение птиц  
89689802 Музыкальные ошши  
89689805 Скотт дельфина  
89689789 Сирена с криками  
89689793 Смех бешеной коровы  
89689818 Смех обреченной свинки  
89689788 Сирена воздушной тревоги  
89689790 Древний телефонный аппарат  
89689823 Киф "Тексаская резня...2". Запуск бензопилы

Хочешь услышать, как звучат голосовые звонки - набери 0878

Убедись, что твой телефон поддерживает звонки

#### ГЛАМУРНЫЕ ЗВОНКИ

89689891 Девушка с красивой попкой, трубку возьми!  
89689868 Я так соскучилась... Покажиуста, ответь...  
89689869 Я так соскучилась, я так хочу тебя услышать!  
89689893 Девушка-красавица, возьми трубку!  
89689866 Милга, это я - очень соскучилась!  
89689897 Не возмись трубку - УЧУШУ!  
89689871 Любимый мой, возьми трубку...  
89689895 Красавица, возьми трубку!  
89689898 Киса, возьми трубочку!  
89689876 Дорогая, тебе сообщение 89689706  
89689706 Это звонит жена. Интересно, что ты скажешь?  
89689730 Голоски. Блестящий мир! Ответь на звонок!  
89689711 Ца ты получишь СМС-ку! Звук для СМС  
89689728 Ты возмись трубку! - зареку!  
89689717 Вставай бабун! зарабатывай!  
89689746 Владычица BMW к телефону!  
89689725 Кореш, ответь брате!  
89689722 Шеф, Вам звонок!  
89689742 Рота, подымай!  
89689749

#### ДЛЯ РЕАЛЬНЫХ ПАЦАНОВ

89689730  
89689711  
89689728  
89689717  
89689746  
89689725  
89689722  
89689742  
89689749

## Время Героев II

### УЖАС ИЗ ПОДСЕЗЕМЕЛЬЯ

МИР НЕ ДОЛЖЕН ПОГРУЗИТЬСЯ ВО ТЬМУ!  
ГЕРОЮ СНОВА ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЗЯТЬСЯ ЗА БОЕВОЙ ПОСОХ И ИСПОЛЗОВАТЬ САМЫЕ СИЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Перенесись в мир магии и сражений в месте с нашим героем! Тебя ждут невероятные приключения, ведь поверженное зло снова показало свой мертвый оскал.

ВНИМАНИЕ! ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЗАГРУЗИТЬ JAVA-ИГРУ, ПРОВЕРЬТЕ ЕЕ СОВМЕСТИМОСТЬ С ВАШИМ ТЕЛЕФОНОМ! ЗАЙДИТЕ С ВАШЕГО ТЕЛЕФОНА НА САЙТ [WAP.MODEMART.RU](http://WAP.MODEMART.RU), В РАЗДЕЛ JAVA-ИГРЫ, ГДЕ ОТОБРАЗИТСЯ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАГРУЖАТЬ В ВАШ ТЕЛЕФОН

СКАЧАЙТЕ ПРЯМО СЕЙЧАС!

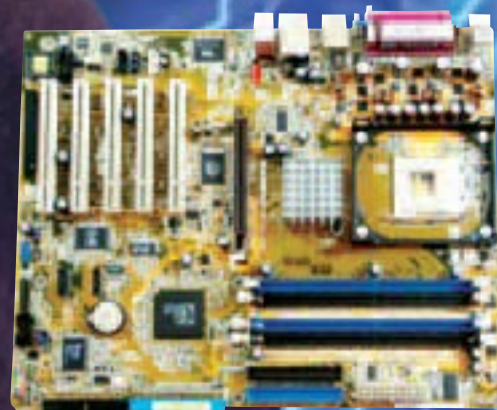
ОТПРАВЬТЕ 4692066 НА НОМЕР 4449

На правах рекламы



## ИТОГИ КОНКУРСА

После долгих подсчетов мы все-таки определили, что самыми большими познаниями в **Neverwinter Nights 2** может похвастаться **ШЛЫКОВ АНТОН** из Перми. Его интеллект, согласно ролевой системе D&D, равен как минимум 18-ти. Столь развитый герой просто не может обходиться без мощного артефакта. Поэтому мы дарим ему зачарованную видеокарту **ASUS P4R800-V Deluxe**.



**Правильные  
ответы:**  
1) б; 2) с;  
3) а; 4) а; 5) а.

# ИЗМЕРЬ СВОЙ INT

После конкурса «Игра Головой» у нас сформировалась целая футбольная команда. Не хватает только вратаря. А так – хоть сейчас в поле. Ценными призами от крупнейшего мирового издателя **Electronic Arts** награждаются: **ШУШЛЕБИН МАКСИМ, ФОКИН ДЕНИС, МАРТЫНЮК СТАНИСЛАВ, БОЙКО АЛЕКСАНДР, РЫЖОВ СТАНИСЛАВ, ИВАНОВ СЕРГЕЙ, ХОХМИН СЕРГЕЙ, ПЕТРОВ ЕВГЕНИЙ, ЕРЕМИН ИГОРЬ И СКРИПКИН АЛЕКСЕЙ.**



**Правильные  
ответы:**

- 1) Г
- 2) В
- 3) В
- 4) Б



# ИГРА ГОЛОВОЙ



На этот раз, выбирая победителя, мы даже не сомневались. Среди десятков однообразных скриншотов из **Need for Speed** достойных первого места не нашлось. Тогда мы взглянули на остальные и мигом отыскали победителя. Жаль, но имени своего он так и не оставил. Лишь электронный адрес: **systemofadown87@mail.ru**. Мистер Икс, отзовись! В награду неизвестный герой получает видеокарту **ASUS AX800XL**. Поздравляем!

# MEGA-BESTSHOT #11



## ИТОГИ КРОССВОРДА №35

Каждый раз, подсчитывая количество правильных ответов, мы искреннее радуемся, что для наших читателей компьютерные игры – не просто развлечение на час-другой, но также источник всяческой информации. Иначе как они разгадывают столь сложные вопросы? На этот раз нас поразили своими знаниями **Меркулов Юрий** из Ростова-на-Дону. Ему достанется трехмесячная подписка на «РС ИГРЫ». Другие два призера – **Исанбаев Тимур** и **Вальштейн Константин** – получают отличные игры от компании «1С».

### ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

#### ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. KINDRED
5. PISTOL
9. GEARBOX
10. PIRATE
13. EMPIRE
15. PRIVATEER
19. BARTON
21. ZOOM
23. RHINO
24. ALVAR
26. OEM
28. LEONE
30. RAGE

32. RHIANNA
33. XPAND
34. ZERG
35. IMP
36. HASTATI
37. KELLY
40. DRIVER
42. CHIMERA
44. SAM
46. NUKA
47. URU
49. TRON
52. KOLCHIN
53. CGA

54. UNKIND
55. EGYPTIAN

#### ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. TLJ
3. DAGGER
4. LAPD
6. SETUP
7. POKEMON
8. MAGE
11. WMA
12. SIN
14. DUCAL
16. TERRAN

17. ELITE
18. ROME
19. BOO
20. ROMANCE
22. MANHATTAN
25. ARNOID
27. DIZZY
29. NIGHTMARE
31. GAIJIN
33. XP
38. LEM
39. SCIENCE
41. EARRING
43. PK

45. ALBERT
48. GOOKA
50. NICK
51. GLOW
52. KYD

**КЛЮЧЕВОЕ  
СЛОВО:  
DARKSTAR**

**ИТОГИ  
КОНКУРСА**





Текст: Сергей Бондаренко  
Марина Бондаренко

# МУЗЫКА В КАРМАНЕ

Даже если у тебя нет mp3-плеера, ты наверняка слушаешь музыку на компьютере. mp3-файлы гораздо удобнее, чем аудиодиски, ведь они не царапаются, да и переносить их несравненно легче. До недавнего времени никаких проблем с поиском и загрузкой песен не возникало: в интернете можно было найти музыку на любой вкус. Но в результате борьбы с пиратством все сайты, бесплатно распространяющие музыку, оказались вне закона. Получается, что новые композиции в mp3-формате теперь можно достать лишь у друзей или на нелегальных порталах с сомнительной репутацией.

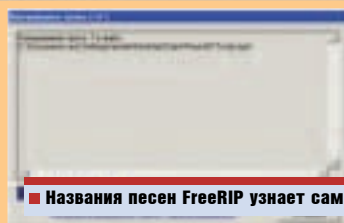
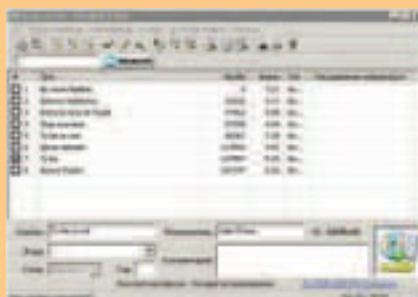
Но есть и еще один способ – сделать такие файлы самостоятельно. Для этого тебе понадобится аудиодиск, CD- или DVD-ROM и программа-риппер. Английским словом "rip" называют процесс перевода (конвертирования) файлов из одного звукового формата в другой.

## FREE RIP 2.95

ТИП ПРОГРАММЫ
Риппер аудиодисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
MGShareware
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Бесплатно
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.mgshareware.com/frmmain.shtml">www.mgshareware.com/frmmain.shtml</a>

**FreeRIP** – это классический риппер с набором самых элементарных функций. После того, как аудиодиск попадет в лоток привода, программа просканирует его содержимое и после короткой паузы заполнит окно списком треков. Причем если компьютер подключен к сети,

песни будут называться не «Трек 01», «Трек 02», «Трек 03», а так, как задумывали исполнители.



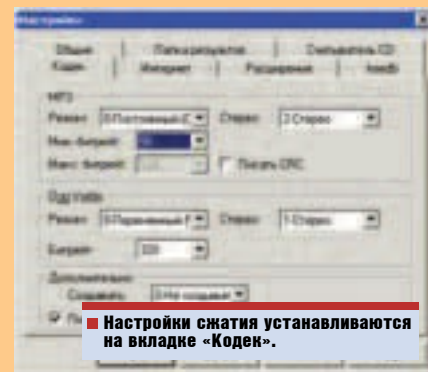
■ Названия песен FreeRIP узнает сам.

Откуда программа получает информацию? Секрет прост: все дело в специаль-

ном сервисе, который называется **freedb**. FreeRIP обрабатывает информацию о количестве треков и их продолжительности. На основании полученных данных она посылает запрос на один из многочисленных freedb-серверов, где хранится база данных обо всех существующих исполнителях и композициях. На запрос приходит ответ с именем группы, альбома и даже датой его выхода в свет. Вероятность ошибки в базе практически равна нулю.

Вся эта информация понадобится не только для удовлетворения твоего любопытства. С ее помощью можно упорядочить всю mp3-коллекцию. Но если постоянная связь с freedb тебе мешает, ее можно отключить, убрав флажок в строке «Автоматически искать на freedb» (CD > Настройки > freedb).

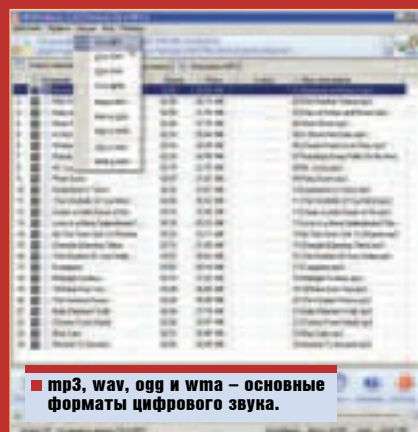
Риппер поддерживает три формата кодирования – wav, mp3 и ogg. Чтобы конвертировать треки в один из этих стандартов, нужно отметить в списке понравившиеся песни, а в главном меню программы выбрать команду «Копировать > Копировать в...». Дополнительно ты можешь установить настройки сжатия, например, указать битрейт (о том, что это такое, читай в разделе «Сжатый звук и особенности компрессии»). Для этого проследуй в меню «CD > Настройки» и перейди на вкладку «Кодек». Если захочешь использовать единожды выбранные опции постоянно, сделай их «настройками по умолчанию».



■ Настройки сжатия устанавливаются на вкладке «Кодек».

## ФОРМАТЫ ЦИФРОВОГО ЗВУКА

**MP3.** «Народный» формат. Поддерживается практически всеми цифровыми плеерами. Имеет небольшой размер, отлично подходит



■ mp3, wav, ogg и wma – основные форматы цифрового звука.

для хранения аудиозаписей хорошего качества. Единственный недостаток: при низких значениях битрейта слушать композицию очень тяжело – музыка превращается в сплошное бульканье и посвистывание.

**WAV.** Выбор настоящих меломанов, но ввиду своего огромного размера – один файл нередко «весит» десятки мегабайт – совершенно непригоден для хранения фонотеки. Может использоваться как «переходный» формат, из которого потом кодируются mp3, ogg и другие файлы.

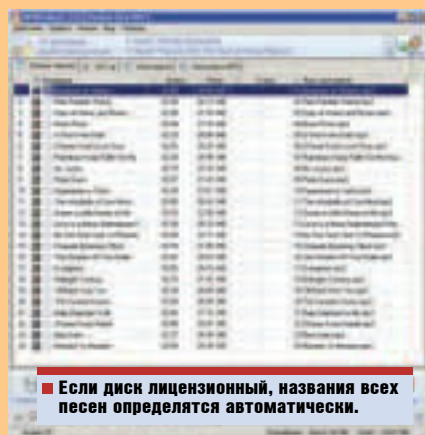
**OGG.** Альтернатива mp3, звучит иногда даже лучше. Преимущество особенно заметно, когда кодируешь звук на низких битрейтах. Если плеер поддерживает ogg, то на него можно записать огромное количество музыки. А еще лучше с таким качеством звука слушать оцифрованные аудиокнижки.

**WMA.** Качеством формат не уступает mp3, да и размер файлов чуть меньше. Но, несмотря на старания **Microsoft**, которая изо всех сил продвигает wma, любители аудиозаписей по-прежнему отдают предпочтение проверенному mp3.

## MP3PRODUCER 2.52

ТИП ПРОГРАММЫ
Риппер аудиодисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
MP3Developments
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Бесплатно для русскоязычных пользователей
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.mp3developments.com/ru-index.php">www.mp3developments.com/ru-index.php</a>

**MP3Producer** не перегружен настройками, а потому понятен и прост. Есть четыре вкладки. На первой отображается список треков. Названия композициям присваиваются автоматически с помощью все той же базы данных. Справедливости ради нужно отметить, что в MP3Producer нормально распознаются только фирменные альбомы, а сборники и особенно пиратские версии рискуют остаться «неузнанными». Но ты ведь покупаешь только лицензионную продукцию, правда?

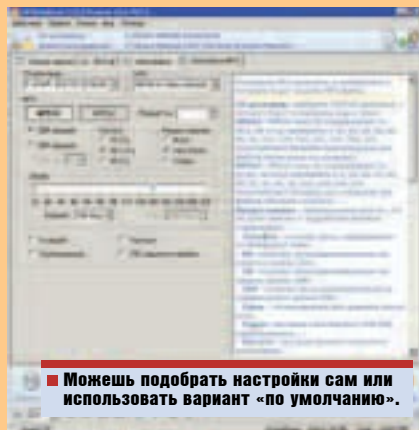


■ Если диск лицензионный, названия всех песен определяются автоматически.

На второй вкладке ты можешь вручную обозначить файл: напечатать имя исполнителя, указать жанр, вбить адрес официального сайта группы... Есть даже отдельная графа для собственных комментариев. Программа «спрячет» их в так называемый ID3-тэг, информационную область музыкального файла. Большинство портативных MP3-плееров поддерживают работу с тэгами и при воспроизведении выводит скрытые в них сведения на дисплей. В отличие от FreeRIP более продвинутый MP3Producer умеет конвертировать аудиозаписи в файлы с расширением wma.

Во вкладке «Имя файла» выбирается директория на жестком диске, в которую записываются треки. Здесь же в командной строке можно указать порядок автоматического создания подкаталогов. Например, строка "<artist> <year> ' <album> ' <number> . <title> " говорит о том, что обработанная программой музыка будет помещаться в папки с именами «Исполнитель год альбом»\«Номер название». Наконец, на последней вкладке указываются настройки кодирования в выбран-

ный формат. Ты можешь подобрать их вручную или использовать готовый набор опций. Каждое из названий соответствует определенному типу звучания: FM – качество звука, как на радио; HI-FI – уровень кассетного магнитофона; ну а с CD и так все понятно.



■ Можешь подобрать настройки сам или использовать вариант «по умолчанию».

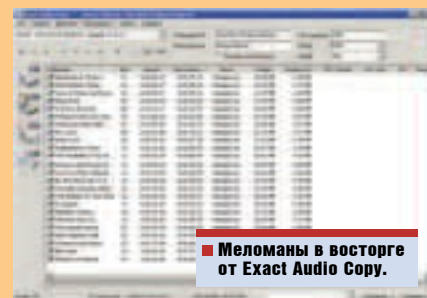
## EXACT AUDIO COPY 0.95

ТИП ПРОГРАММЫ
Риппер аудиодисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Andre Wiethoff
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Бесплатно
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.exactaudiocopy.de/">www.exactaudiocopy.de/</a>

**Exact Audio Copy** – риппер для тех, кто хочет добиться максимального качества звучания. Многие меломаны используют эту программу, объясняя свой выбор ее широкими возможностями и символической ценой. За Exact Audio Copy можно расплатиться... почтовой открыткой! Создатель риппера написал на своем сайте, что вместо денег ему будет гораздо приятнее получить от «покупателя» обычную открытку с видом того города, в котором он живет. Поступок, безусловно, благородный, ведь программа с таким обширным набором полезных функций должна стоить немалых денег.

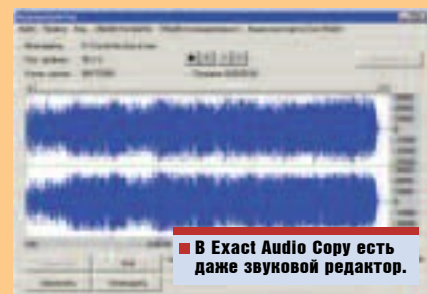
Обычно при копировании аудиодисков на качество записи влияют конструктивные особенности привода. Exact Audio Copy использует один из трех алгоритмов считывания: Fast – самый быстрый и наименее точный, Burst – сбалансированный вариант, и Secure – точное считывание с определением ошибок и их коррекцией. Если CD поцарапан – не беда, с данным риппером у тебя есть все шансы спасти свою музыку. При возникновении ошибок Exact Audio Copy автоматически снижает скорость чтения, увеличивая тем самым точность копирования данных. Работать можно как с отдельными треками, так и с целой областью аудиодиска.

Еще в программе очень удобно вести скрупулезный учет своей фонотеки.



■ Меломаны в восторге от Exact Audio Copy.

Для сжатия используются разные кодеки, в том числе очень качественный Lame. Причем параметры, указанные для Lame по умолчанию, обеспечивают прекрасное звучание при небольшом размере файла. Отчасти это объясняется тем, что при сжатии используется метод кодирования с переменным битрейтом. В тех местах трека, где сигнал имеет простую форму (например, в тишине между партиями или при звучании одного инструмента), программа ухудшает качество кодирования, понижая битрейт в заранее указанных пределах. Несмотря на скромный размер дистрибутива, автору удалось наделить программу полноценным аудиоредактором. Аудиозапись можно делать тише или громче, корректировать частотные характеристики с помощью графического эквалайзера, устранять шумы, щелчки и прочие помехи. И, наконец, еще одна функция Exact Audio Copy – запись точных копий аудиодисков.



■ В Exact Audio Copy есть даже звуковой редактор.

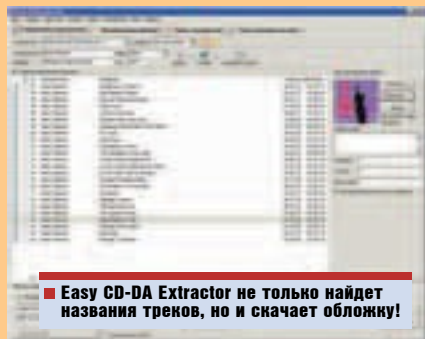
## EASY CD-DA EXTRACTOR 1.0

ТИП ПРОГРАММЫ
Риппер аудиодисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Jukka Poikolainen
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.poikosoft.com/download.html">www.poikosoft.com/download.html</a>

**Easy CD-DA Extractor** – это настоящая «рабочая лошадка». Он не только конвертирует файлы, но также самостоятельно ведет учет постоянно растущей фонотеки, сортируя музыкальные композиции по альбомам и исполнителям. Программа даже скачивает из интернета обложки для дисков! Она же переводит песни в стандарты mp3, wma, vqf, ogg



или wav. Сообразительная Easy CD-DA Extractor не требует большого объема оперативной памяти и легко считывает информацию о диске, записанную в формате CD-Text.

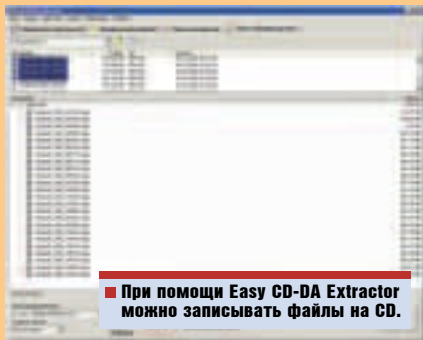


■ Easy CD-DA Extractor не только найдет названия треков, но и скачает обложку!

Во время обработки аудиотреков можно «на лету» изменять приоритет тех или иных операций. Опция особенно полезна тем, кто привык загружать свой PC десятком дел одновременно. Окно конвертирования очень информативно: оно отображает скорость обработки файла, примерное время, оставшееся до завершения операции, а также поясняет, на каком этапе конвертирования программа находится в данный момент.

Easy CD-DA Extractor, как и бесплатный **Exact Audio Copy**, умеет записывать музыкальные диски, причем не только CD-аудио, но и состоящие из файлов. Программа без труда устранила тишину между

треками, нормализует громкость и поделится информацией, скрытой в ID3-тэге. Еще Easy CD-DA Extractor самостоятельно проигрывает музыку, будто заправский плеер. Наконец, он в состоянии разобрататься с исцарапанным диском, перед которым спасуют многие другие рипперы.



■ При помощи Easy CD-DA Extractor можно записывать файлы на CD.

Помимо названных программ ты можешь обратить внимание на **Free Audio CD Ripper** ([www.softdepo.com](http://www.softdepo.com)). Она тоже умеет считывать треки с дисков и конвертировать их в выбранный формат – wav, ogg или mp3. Однако есть у этой утилиты (кстати, бесплатной) интересная особенность: она включает в себя средства для воспроизведения файлов. Более того, ты даже можешь составлять списки композиций, так называемые «плейлисты». А риппер и удобный проигрыватель в одном флаконе – это чертовски удобно, не правда ли?

В качестве проигрывателя неплохо показала себя и **MP3 Workshop** ([www.audio2x.com](http://www.audio2x.com)). К тому же программа мастерски справляется с «нарезкой» треков. Ты сможешь почувствовать себя настоящим ди-джем, извлекая фрагменты из любимых композиций и объединяя их в новые мелодии.

Если же в твоей фонотеке есть DVD с музыкальными клипами, ты можешь преобразовать аудиодорожку в сжатый формат, используя **Top DVD Audio Ripper** ([www.dptop.com](http://www.dptop.com)). Для этого просто укажи в настройках фрагменты (*chapters*), которые желаешь конвертировать в mp3. Риппинг целого DVD займет немало времени, но тебе совсем не обязательно дожидаться конца процедуры. Смело занимайся своими делами, ведь по завершении всех операций Top DVD Audio Ripper сам выключит компьютер.

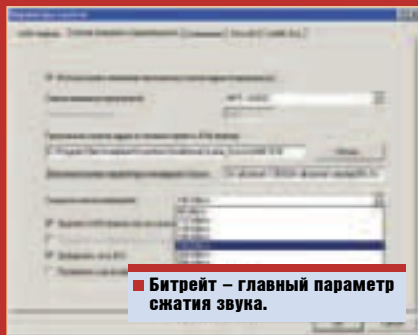
Все еще сомневаешься в необходимости работы со звуком? Тебя устраивают морально устаревшие диски? Тогда подумай о том, что аудио-CD медленно, но верно сдают позиции. Во всем мире с каждым годом их продают все меньше и меньше, ведь одна песня в формате mp3 на музыкальном сайте обходится дешевле одной композиции, записанной на диск. Никто не хочет платить больше! К тому же mp3 занимают меньше места на любом носителе. Словом, отвергая столь прогрессивный формат, ты рискуешь безнадежно отстать от времени.

## СЖАТЫЙ ЗВУК И ОСОБЕННОСТИ КОМПРЕССИИ

Прежде чем обрабатывать аудиодиск, необходимо разобраться с настройками сжатия. Само понятие «сжатие», или, как еще говорят, «компрессия», по своему смыслу близко к термину «архивирование». Исходная информация, заложенная в файлы, анализируется и кодируется таким образом, что размер данных становится меньше. Как такое возможно? Все относительно просто. Представь, что ты хочешь на словах передать другу содержание записки, в которой пятьдесят раз написано слово «чемпион». Конечно, никто не мешает пятьдесят раз кряду пробубнить «чемпион», после чего на одного друга у тебя станет меньше. Но куда проще сказать: слово «чемпион» написано пятьдесят раз. При этом ты сэкономишь и свое время, и нервы товарища. Получается, что во втором случае ты передал сжатую информацию, смысл которой сохранен. Однако между архивированием данных и сжатием музыки есть существенное отличие. Когда ты архивируешь файлы и папки, любая ошибка в записи приведет к потере информации. Что же касается звука, то здесь потери не столь критичны. Предположим, что все тот же терпеливый друг согласился пройти

еще одно испытание на крепость нервов, послушав шлягер Evanesence в твоём исполнении. Скорее всего, после искромётного выступления он сумеет повторить основные аккорды, хотя ты наверняка и переиначишь оригинальную мелодию. В этом заключается суть кодирования музыки: передать мелодию так, чтобы, несмотря на некоторые потери качества, она нормально воспринималась слушателем. Два звуковых файла могут «весить» по-разному, но при этом иметь практически идентичное звучание. К настройкам сжатия нужно подходить особенно тщательно, делая ставку либо на качество, либо на компактность. Критерии оценки уровня звучания у каждого свои. Один будет недоважно ворчать, когда в середине припева не услышит едва уловимый звон струны, а другого вполне устроит «телефонное» качество звука – лишь бы слова понимать. Проблему выбора настроек тебе придется решать самому, но пару рекомендаций мы все-таки дадим. Во-первых, вспомни, где ты слушаешь свой mp3-плеер? Наверняка в метро, в маршрутке или шагая на занятия по шумной улице. В таких местах высокое качество звука ни к чему. Какой уж тут «звон

струны» – понять бы, что за трек воспроизводится! Так что записывать кристально звучащие wma и mp3 не имеет смысла. Другое дело, если на выходные ты едешь на дачу, где ничего не мешает насладиться песнями любимой группы. Во-вторых, подумай, сколько времени ты проведешь с наушниками. Если с плеером предстоит бродить весь день, лучше «залить» в него больше композиций, пожертвовав, опять же, качеством. Основная характеристика кодируемого файла – это битрейт. Иными словами, величина обрабатываемых данных за единицу времени. Чем больше его значение, тем точнее воссоздается оригиналь-



■ Битрейт – главный параметр сжатия звука.

ная мелодия и, следовательно, тем выше качество звучания. Этот параметр присутствует при сжатии в любой формат. Высокую степень компрессии mp3 и wma по сравнению с оригиналом можно объяснить и тем, что при кодировании используются различные особенности человеческого слуха. Например, частотный диапазон, который мы воспринимаем, колеблется в пределах от 20Hz до 20kHz. Таким образом, необходимость в передаче остальных частот отпадает сама собой. Кодирование звука происходит с определенной частотой дискретизации. В процессе обработки риппером аудиосигнал дробится на большое количество частей, каждая из которых обрабатывается своим алгоритмом сжатия. Частотой дискретизации определяется точность обработки сигнала, которая измеряется в килогерцах. Для кодирования аудио-CD в mp3 хватит 44kHz. Вооружившись этой информацией, ты без проблем организуешь музыкальный досуг наилучшим образом!

# ■ ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ ■

на 6 месяцев – 1140 руб.  
на 12 месяцев – 2090 руб.  
(со скидкой)

## КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru).
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копии подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
  - ✚ по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
  - ✚ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
  - ✚ по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

## ВНИМАНИЕ!

**Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:**

- ✚ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ✚ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

**Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.**

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

**ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,** СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

☐ на журнал «РС ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев

☐ на 12 месяцев

начиная с \_\_\_\_\_ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже\*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

дата рожд.    .    .    г.

### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

сумма оплаты \_\_\_\_\_

\* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015

ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »

с \_\_\_\_\_ 2007 г.

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Подпись плательщика

ИНН 7729410015

ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »

с \_\_\_\_\_ 2007 г.

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Подпись плательщика



# Диски наголо



Зима – время, когда просто встать с дивана и выйти на улицу представляется делом весьма сложным. Сугробы, знаешь ли, сосульки, гололед. Если же ты не профессиональный сноубордист или не поклонник подледной рыбалки, сварь кофейку и запусти новый диск «PC ИГР». Поверь, мы приготовили для тебя много интересного.

Перво-наперво установи демо **Gothic 3**. Продолжение знаменитой RPG-серии открывает перед тобой целый мир, охваченный войной людей и орков. Примкнуть к монстрам или пополнить ряды сопротивления? Ты волен это выбрать сам. Как, кстати, и стиль игры в очередную часть **Splinter Cell**. **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** по-прежнему поощряет неслышное передвижение за спинами охранников и постовых, однако почувствовать себя идеальным убийцей тоже никто не запрещает: к твоим услугам огромный арсенал и целый набор шпионских гаджетов.

Нет желания самому нажимать кнопки? Тебе в видео-раздел! Сегодня здесь поселились игры с самыми громкими именами.

**Dark Messiah of Might & Magic, Medieval 2: Total War, Warhammer: Mark of Chaos** продемонстрируют свои самые выгодные, самые интересные и зрелищные моменты. Здесь же, кстати, и многообещающие новинки: многопользовательский экшен **Huxley** и RPG **Hellgate: London**. Какими они будут и стоит ли начинать копить на апгрейд? Все ответы здесь.

Дополнения и модификации тоже не подкачали – обновленные текстуры для **Gothic II**, карты для **Counter-Strike: Source**, оригинальный «портальный» мод для **Half-Life 2 ExitE Alpha1** – все здесь, готовые сделать уже привычные игры новыми и оригинальными. Ты, конечно, помнишь, что жизнь игрока не ограничивается монитором любимого ПК – тебя ждут репортаж с выставки «ИгроМир», что недавно отгремела в одном из павильонов ВВЦ, интервью с GDC Russia и GC 2006. А также сюрприз – триумфальное возвращение раздела «Ретро». В этот раз – история легендарной серии **Fallout! II**, как обычно, воз и внушительная тележка патчей, полезных утилит и «шаровар» на любой вкус.

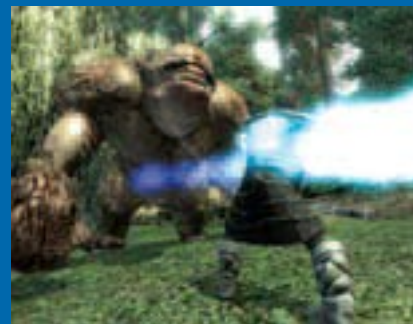
## Gothic 3



Демо-версия ожидаемой многими ролевой игры — Gothic 3. Знакомство с фантастическим миром разработчики предлагают начать со стартового ролика, в котором показаны захват

и порабощение королевства людей многочисленной армией кровожадных орков. Игра начинается с высадки пяти персонажей на остров загадочного материка, где они находят небольшое селение, захваченное свирепыми пришельцами. Там плененные каторжники работают на благо желтомордых монстров. Игроки могут восстановить справедливость или же пополнить стройные ряды фракции Орды. Доступны целых три окрестности: Ardea, Reddock и Kap Dun. Никаких ограничений нет, можно выполнять квесты, подбирать любое оружие и магические свитки, обыскивать сундуки; словом, хватать все, что плохо лежит. В арсенале персонажа меч, факел, лук и несколько бутылок с подозрительной жидкостью.

Система боя предельно проста, за каждого убитого орка начисляются очки опыта. Красочный игровой мир ждет своих героев!



## Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



Ubisoft выпустила сразу две демо-версии Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. В первой доступна миссия "Okhots", в которой Сэм Фишер должен пробраться через снежные бури и ледяные воды в самый центр террористического лагеря. Уровень начинается с захватывающего парашютного прыжка. Предстоит уничтожить вражеский патруль, а после по замерзшей реке добраться до базы противника. Вторая демо-версия — многопользовательская. Доступна всего одна карта в двух режимах — "Free" и "Rankings", но с некоторыми ограничениями. Насыщенный и напряженный геймплей, реалистичное оружие и специальные шпионские устройства, современная графика и богатая история серии найдут своего почитателя. Враги стали еще более осторожными: тебе будет не просто ликвидировать террористическую угрозу.



## Massive Assault Network 2



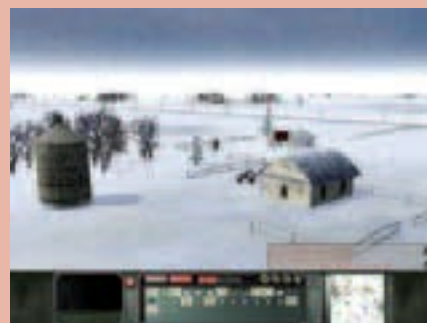
Демо-версия Massive Assault Network 2, в которой игроки могут сразиться между собой или против компьютерного оппонента в захватывающих футуристических мирах. Есть целых восемь обучающих миссий, в которых тебе продемонстрируют основные навыки ведения боевых действий. Доступна и многопользовательская игра, где геймеры смогут руководить войсками Лиги или Союза. Предстоит обустривать свои земли и захватывать вражеские территории, но сделать это непросто, так как при вторжении в нейтральное государство всегда есть вероятность столкнуться с местным партизанским движением, сотрудничающим с вражескими силами. Действие разворачивается на различных по размеру, рельефу и соотношению воды и суши планетах. Целью игры является уничтожение соперника путем простого захвата территорий.



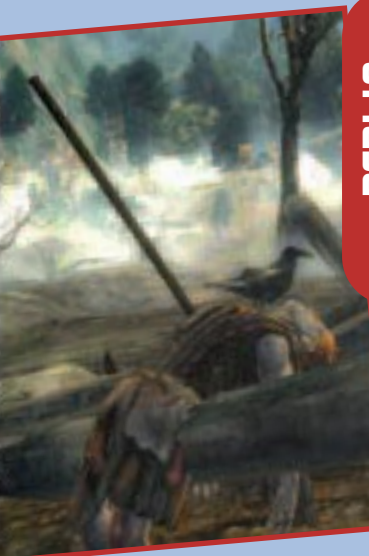
## Panzer Command: Operation Winter Storm



Трехмерная стратегия, действие которой разворачивается вокруг взятой в окружение части немецкой армии под Сталинградом. Доступны обучающий режим и одна миссия из германской кампании, где солдаты познакомятся не только с ожесточенным сопротивлением русских Ивановов, но и всеми прелестями нашей зимы. Обе стороны имеют свои боевые единицы, модели которых создавались на основе исторических документов. Компьютерный оппонент может управлять любой из сторон, в каждом сражении игроки получают медали, опыт и специальные способности. В Panzer Command: Operation Winter Storm баталии происходят в пошаговом режиме, помимо достойной графики можно отметить реалистичность и историческую точность игровой техники. У тебя появилась возможность переписать ход войны. В который раз.







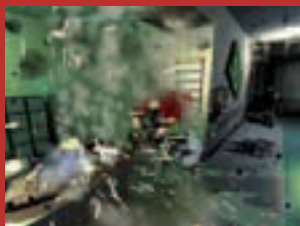
## НОВОСТИ

Отрадно, что рождественский сезон преподнес множество приятных сюрпризов. Такое чувство, что разработчики руководствуются принципом «больше игр – хороших и разных, и пусть никто не уйдет обиженным». Поклонники всех без исключения жанров обеспечены отличными релизами как минимум на пару месяцев. Однозначно, в новогодние праздники геймерам будет на что потратить свое драгоценное время! Ну а пока ты наслаждаешься последними хитами, мы продолжим следить за еще не вышедшими играми, повторяя про себя главную фразу оптимистов: «лучшее, конечно, впереди!». В нашем сегодняшнем ньюс-блоке представлены следующие проекты: **Age of Conan: Hyborian Adventures**, **Dark Sector**, **EverQuest II: Echoes of Faydwer**, **Medal of Honor: Airborne**, **Motostorm**, **Xpand Rally Xtream**, **World in Conflict**, **Vanguard: Saga of Heroes**, **Trackmania United**, **The Chronicles of Spellborn**.



### F.E.A.R. Extraction Point

**F.E.A.R. Extraction Point** – адд-он к одному из лучших шутеров от первого лица. Если ты надеялся обнаружить в игре серьезные нововведения, то спешим тебя разочаровать. Творение компании **TimeGate Studios** мало чем отличается от оригинала. Качество графики не улучшилось, вновь приходится иметь дело со старой физической моделью окружающего мира, а управляемые компьютером противники не стали умнее. Ни капельки не изменились и основные принципы построения геймплея. Тебе по-прежнему приходится сражаться с разномастными негодями и забиваться от страха в самый дальний угол, когда в пустоте неожиданно появляется силуэт злобной девочки по имени Альфа.



### Dark Messiah of Might & Magic

**Dark Messiah of Might & Magic** не скупится на эффектные сражения, и даже небольшой «урок фехтования» с тройкой гоблинов вызывает самые положительные эмоции. Ведь настолько честных и зрелищных битв еще не было ни в одном экшене. И все дело даже не в эффектных смертях твоих жертв и литрах крови, которыми они щедро окропляют землю. Благодаря отменному физическому движку игры, который поражал нас еще в **Half-Life 2**, ты можешь всячески взаимодействовать с миром **Dark Messiah** и, конечно, чинить соперникам препоны. Обычный бой с превосходящими силами противника оборачивается представлением, где ты постановщик и исполнитель трюков.



### «Завтра Война»

Эпоха **Wing Commander** канула в небытие. Классические предсказатели жанра нынче не в моде. Разработчики норовят подsunуть нам огромную вселенную с космическими заводами, шахтами и прочей дребеденью. А как было здорово выполнять различные задания, переживать вместе с героями и ждать новых сюжетных поворотов... Если тебе понятны наши чувства, то **«Завтра Война»** тебе понравится! Не будем портить тебе удовольствие. Скажем лишь, что в занимательной истории нашлось место и разномастным пришельцам, и пиратам, и даже наемникам. Игра основана на одноименной литературной трилогии Александра Зорича, да и над сценарием проекта работал сам автор.



### Medieval 2: Total War

От первой части **Medieval: Total War** остались тематика и некоторые особо удачные наработки. Все остальное либо позаимствовано из **Rome: Total War**, либо создано с нуля. Игра охватывает период с 1080 по 1430 год. Если ты не прогуливал в школе уроки истории, то должен знать, что за четыре с половиной века произошло очень много важных событий. Изменились границы ряда государств, значительно увеличилась роль церкви, по всей Европе выросли огромные замки феодалов, ученые сделали ряд великих открытий, которые сильно повлияли на жизнь не только мирных граждан, но и военных. Ну и конечно, в это время состоялся ряд сражений.



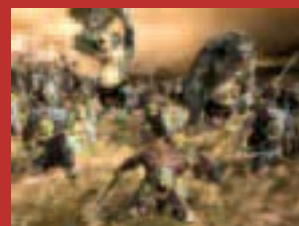
### Need for Speed Carbon

Как и ожидалось, сюжетная линия **Carbon** продолжается там, где заканчивается действие **Most Wanted**. Если, конечно, в гонках вообще может быть сюжет. Главный герой возвращается в свой родной город и сталкивается с крупными неприятностями, ведь банда местных стритрейсеров не очень-то рада его появлению... Разумеется, затравка банальна, однако это интереснее, чем просто нарезать круг за кругом без какой бы то ни было сюжетной мотивации. К тому же видеороликов в **Carbon** существенно больше, чем в **Most Wanted**. Тем не менее следующую игру от **Electronic Arts** хочется видеть более динамичной. Затянутые словесные перепалки гонщиков утомляют очень быстро.



### Warhammer: Mark of Chaos

Очередное компьютерное воплощение культовой настольной игры **Warhammer: Fantasy Battle** наконец ошастливило нас релизом. Как внешне, так и игровым процессом **Mark of Chaos** напоминает эдакий фэнтезийный **Total War**. Для знакомого с этой серией человека здесь все привычно – просторное поле битвы, огромное значение параметра «боевой дух», повзводная система управления и наличие боевых порядков. Здесь, правда, нет стратегического режима, а количество юнитов исчисляется сотнями, а не тысячами. Зато есть эффективная и весьма эффектная магия, а также герои на манер **Warcraft III**, которые этой самой магией и орудут.



## Enemy Territory: Quake Wars

В id Software наконец решили задать перцу конкурентам и поручили своим коллегам из **Splash Damage** сделать игру, которая утерла бы нос **Battlefield 2** и **Unreal Tournament 2004**. И, судя по всему, разработчики знаменитой **Wolfenstein: Enemy Territory** с поставленной задачей справляются на «пятерку». Все, в чем нуждается современный любитель онлайн-сражений, у **Enemy Territory: Quake Wars** на месте: здоровенные уровни, боевые машины, сбалансированные и оригинальные стороны конфликта и, конечно же, командный дух. Сражаться предстоит во вселенной, которую знает каждый любитель жанра «экшен» — на родине строггов.



## Huxley

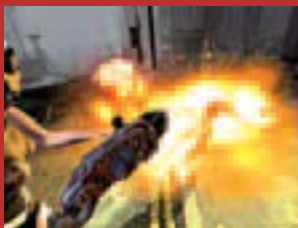
Многопользовательские сетевые экшены до сих пор появляются очень редко. Куда ни плюнь — везде одни MMORPG, а вот MMOFPS — дефицит. Но все же **Huxley** никак нельзя назвать перепроходцем. До этой игры был как минимум **PlanetSide**. Однако детище компании **Webzen** будет совсем другим. Перед тобой мир будущего — цивилизация сгорела в атомном огне. Неконтролируемые мутации привели к появлению новой расы Альтернативов. Дети ядерного ада объявили новый мир своим, и началась другая война — борьба Сapiенсов и Альтернативов. Масла в огонь подлило появление Лунарита, практически неисчерпаемого источника энергии, открытого ученым Хаксли.



## Hellgate: London

Сюжет **Hellgate: London** выгодно отличается от историй, рассказанных в других RPG хотя бы тем, что на этот раз нам не придется спасать мир. Слишком поздно. Демоны разобрались с человечеством в 2021 году, а действие игры разворачивается в 2037-м.

Когда чертяки вышли на поверхность Земли через Врата Ада, они почти мгновенно сокрушили все армии мира. Правительства нескольких особо отчаянных государств использовали ядерное и биологическое оружие. Увы, обычная тактика ведения войны оказалась бесполезной, ведь у противника не имелось ни штаба, ни бараксов, ни явных лидеров. Собственно говоря, линии фронта — и той не было...



## 46

«46» — третье, заключительное дополнение для знаменитой серии военно-исторических авиасимуляторов **«Ил-2 Штурмовик: Завытые Сражения»**, **«Асы в Небе»** и **«Перл-Харбор»**, приоткрывающее дверь в будущее (или все-таки прошлое?), в эпоху реактивной авиации. Детально воссозданные первые самолеты СССР и Германии столкнутся в гипотетически возможном конфликте 1946 года. Нам предоставляется уникальная возможность испытать и сравнить в виртуальном бою машины, так никогда и не встретившиеся в воздухе Второй мировой. Заявлены 17 новых самолетов, 84 наземных объекта и 3 новые кампании общей продолжительностью в 40 миссий.



## ПРЕВЬЮ



## ОНЛАЙН

В этом месяце состоялся всего один открытый онлайн-бета-тест, зато какой! Любый подписчик портала **Fileplanet.com** мог поиграть в бету многообещающей стратегии **Supreme Commander**. Мы не преминули принять участие в тестировании и подготовили развернутый видеорепортаж.

**Supreme Commander** создает команда гениального Криса Тейлора — **Gas Powered Games**. В свое время этот человек работал в компании, которая выпустила **Total Annihilation**, одну из лучших RTS, когда-либо созданных на планете Земля. Мазстро намерен в очередной раз вернуть представления геймеров об отличных стратегиях. Девиз разработчиков — меньше возни с ресурсами и базой, больше сражений! На первый взгляд тут нет ничего необычного — схожий подход мы видели в **Warhammer 40,000: Dawn of War**. Однако, как и в играх серии **Total War**, тут есть два режима управления. В стратегическом мы наблюдаем сразу весь театр военных действий, а в тактическом участвуем в отдельных батаях. Правда, здесь в обоих случаях время — реальное, а карта — единая.



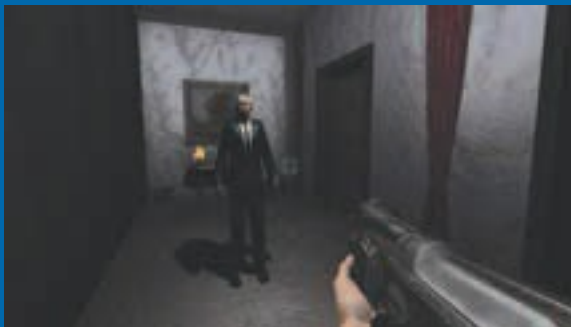
## ИНТЕРВЬЮ

Традиционная ежемесячная подборка интервью и переводов — в этом номере представлены только хитовые проекты! **Crysis**, **Enemy Territory: Quake Wars**, **Guild Wars Nightfall**, **Supreme Commander**, **Warhammer: Mark of Chaos**, **The Lord of the Rings Online**, **Shadows of Angmar**, **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**... В первую очередь мы рекомендуем посмотреть видео из «Кризиса», пусть даже жанр экшенов от первого лица тебя никогда особо не интересовал. Посмотришь хотя бы на возможности суперсовременного движка, поддерживающего **DirectX 10** — кажется, компьютерные игры достигли той стадии развития, когда картинка на экране почти не отличается от фотографии. Также довольно любопытно видеонарезка из «Сталкера» с комментариями PR-менеджеров компании-разработчика — студии **GSC Gaming World**. Нас уверяют, что проект почти готов и выйдет в срок (sic!), но эффект, как говорится, уже не тот. Казавшаяся совершенной пару лет назад, графика теперь смотрится откровенно средненько, да и список геймплейных фишек заметно сократился...





## Phantasm D3 v1.2

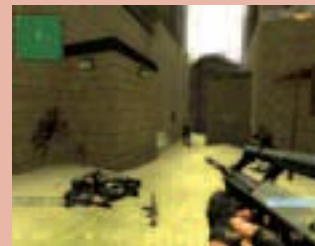


Движок **Doom 3** как нельзя лучше подходит для реализации модов-ужасиков. К сожалению, этих самых модов выходит очень мало, да и то, полноценных конверсий среди них единицы. С другой стороны, как минимум один раз модостроители обращались к фильмам ужасов, было это в случае с модом **Event Horizon 1.2**, созданным по мотивам одноименной картины. Создатели **Phantasm D3 v1.2** решили обратиться к фильму **Phantasm**, созданному в 1979 году. Здесь хоть и без фантастики не обошлось, но все более традиционно. Традиционно — это значит, что толпы зомби, лезущих из земли, гарантированы. Есть и весьма необычные монстры, например, летающие сферы, так и норовящие просверлить голову. Эти персонажи фильма прекрасно подошли в качестве замены потерянных душ. К слову, создатель **Phantasm D3 v1.2** соединил в моде сразу несколько частей одноименного фильма, так что не стоит удивляться тому, как неожиданно сменяются локации. Хорошему ужасику такие вещи простительны, тем более их выходит так мало...



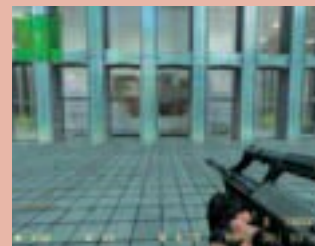
## Call of Duty 2

После небольшого спада активности поклонники **Call of Duty 2** вышли на прежние объемы выпуска карт. В этот раз их набралось полтора десятка штук. Все карты в подборке сделаны как минимум неплохо, но особо стоит отметить такие работы, как **mp\_Bizerte Tunisia v2**, **mp\_Dawnville Classic 1.0 Final**, **mp\_Island Assault**, **mp\_Resistance Paris Final Fixed**, **mp\_Riverbase 1.0**, **mp\_The Dam Final** и **mp\_Twin Ridges 1.02**.



## Counter-Strike: Source

Всплеск активности среди картостроителей, специализирующихся на классическом режиме **Counter-Strike**, закончен, и режим **Defuse** снова стал наиболее востребованным. Карт для этого режима набралось восемь штук, особо стоит отметить такие работы, как **de\_Menace final**, **de\_Nightmare** и **de\_Station17 Underground beta**. Поклонникам освобождения заложников предназначены две карты — **cs\_China v2** и **cs\_Deadhouse**.



## Age of Empires III

С дополнениями для **Age of Empires III** на этот раз перебоев не наблюдается. Твоему вниманию мы предлагаем семь карт. Большинство из них предназначены для режима **Skirmish**, но есть и работы, заточенные под **Custom Scenario**. Из последних наибольший интерес вызывают **Battle For Pellenor Fields** и **The Great Fort Wars 2**, в обоих случаях желателен компьютер помощнее — юнитов очень много.



## Battlefield 2

**Battlefield 2**, как всегда, не пустует. Мы предлагаем тебе оценить модификацию **Rising Conflicts 0.1208**. Посвящена эта модификация боям, происходящим на Ближнем Востоке, причем с арабами воюют не одни американцы, но и Армия Оборонны Израиля, которая, к слову, использует собственное вооружение. Также ищи карту **Marauders at Midnight v1.1**. Любителям ночных перестрелок посвящается.



## BlockStorm Final



В очередной раз поклонники **Half-Life 2** пробуют движок **Source** на предмет адаптации к различным игровым жанрам. Гонки из него уже делали, стратегию от первого лица тоже, на прошлом диске мы выкладывали мод, превращающий **Half-Life 2** в классическую RTS. Теперь же тебе предоставляется возможность увидеть, что будет, если попытаться сделать из шутера от первого лица классическую аркаду, а конкретно **Arcanoid**. Попытку воссоздать хит пятнадцатилетней давности можно назвать успешной. Авторы **BlockStorm Final** не стали заниматься самодельностью, а скопировали **Arcanoid** один в один. Более чем благоразумное решение, поскольку за надстройками многочисленных любителей римейков оригинал часто терялся. Одного **Arcanoid** авторам мода показалось мало, так что в нагрузку предлагается римейк еще более древней игры — **Pong**. Тут уже разработчики дали волю фантазии, и надо сказать, что игру они не испортили, скорее наоборот.

## Invasion 44 v. Alpha 2.0



Для модостроительного коммьюнити Invasion 44 стал чем-то вроде Duke Nukem Forever. Модификация была анонсирована еще летом 2001 года, и с того момента периодически появлялись скриншоты и другая сопутствующая информация. То, что демонстрировалось, выглядело шикарно, но со временем к красивым картинкам уже все привыкли. И лишь сейчас, в канун выхода Armed Assault, создатели Invasion 44 выпустили такую первую альфу мода. Она же и последняя: по официальной информации, большая часть команды разбежалась. Надо сказать, что даже в таком виде мод достоин пристального внимания, причем не только поклонников Operation Flashpoint. Вещь получилась очень качественная, а в плане графики она оставляет оригинальную игру далеко позади. В мод включены две кампании: первая посвящена знаменитой операции Market Garden и воевать предстоит за английских парашютистов, вторая дает возможность поиграть за американцев. Так или иначе, это едва ли не последний масштабный проект Operation Flashpoint.



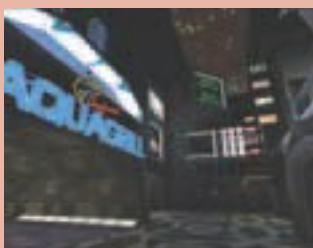
## Crashday

Такого обилия трасс, как на прошлом диске, в этот раз не наблюдается, но и на их недостаток грех жаловаться. Набралось их шесть штук: большинство из них предназначены для обычных гонок, хотя есть и работы, заточенные под любителей трюков. Особо стоит отметить трассы *bk\_Gokart* и *Experimantal*. Машин на этом диске набралось четыре штуки: *1991-1994 Audi S4*, *Checker Marathon*, *Gokart* и *Maserati Merak SS*.



## Deus Ex

В этот раз мы предлагаем тебе мод *Red Sun*. В этом моде ты играешь за Джозефа, еще одного агента UNATCO. Во время тренировочного задания в Азии тебя похищают. К счастью, одному из ученых UNATCO удается разбудить тебя, а в дальнейшем тебе будет помогать некто по имени Red Sun. Red Sun помогает сбежать из лаборатории, но кто он — друг или враг? На эти вопросы надо найти ответ, а заодно и выжить в Токио 2031 года.



## Day of Defeat: Source

Любители *Day of Defeat: Source* в этом месяце работали, что называется, в ударном темпе. До объемов работ для *Call of Duty 2* им, конечно, далеко, но восемь карт за месяц — это реально много. Причем большинство карт — это совершенно новые работы, а не апдейты старых. Традиционно для *Day of Defeat: Source* качество всех работ очень высокое, особо стоит отметить карты *dod\_Flak b6* и *dod\_Strand b4*.



## GTA: San Andreas

Дополнений для этой игры традиционно много. Вот и сейчас на их недостаток грех жаловаться. Как всегда, тебя ждет подборка из четырех десятков новых автомобилей, мотоциклов, а также утилиты для их установки. Среди машин особо стоит выделить такие работы, как целая плеяда автомобилей семейства *Chevrolet Caprice* (всего пять штук), также несколько машин, которые были выдраны из *Need for Speed: Carbon*.



## Colonel Blackheart



В несправедливо подзабытом шедевре *Evil Genius*, единственной игре, способной сравниться со знаменитым *Dungeon Keeper*, имеется секретный персонаж, супер-злодей, которого твой Злой Гений может нанять себе в подручные. Считалось, что этот персонаж по имени полковник Черное Сердце (Colonel Blackheart) был доступен только тем игрокам, кто оформил предварительный заказ игры в Англии. Это было нечто вроде подарка от разработчиков для самых преданных поклонников. Остальным же настоящий полковник мог только сниться в снах. На самом же деле, все оказалось совсем как с модом *Hot Coffee* для *GTA: San Andreas*. То есть персонаж этот был во всех вариантах *Evil Genius*, но не был включен, и лишь для тех, кто купил специальную версию, сделали исключение. И вот, так же, как и в случае с *GTA: San Andreas*, один фанат раскопал — таки те самые файлы, которые отвечают за активное присутствие полковника Черное Сердце в игре. Тебе осталось только установить мод с нашего диска и можешь вербовать злодея в свою команду.



# Morrowind для настоящего мужчины



Перед тобой, читатель, набор плагинов для старого, доброго Morrowind'a. Но набор этот не простой, а тематический. В игре ты исполнял древнее пророчество, спасал (в который уже раз!) отдельно взятый кусочек мира серии Elder Scrolls, сражался с дэздрами, назойливыми летающими Clif Racer'ами, живыми мертвецами, оборотнями, вампирами и еще парой дюжины наименований всяких тварей, улаживал дела с Гильдией Убийц... Короче говоря, проводил время весело и с пользой. Но кое-чего тебе не хватало.

Тебе не хватало хорошей компании.

А что такое хорошая компания для настоящего ролевика? Это некое существо, которое:

- отвлекает на себя внимание врагов, чтоб ты мог забежать сзади и ударить супостата своим мега-навороченным мечом (ибо нет ничего более приятно-го для настоящего ролевика, чем ударить NPC в спину)
- тащит на себе ту часть награбленного в поте и крови добра, которое ты не в состоянии унести (ибо настоящий ролевик твердо знает: все, что можно продать, должно быть собрано и унесено)
- служит ходячей вешалкой для тех красивых доспехов, которые ты не носишь, потому что у них Armor Class на единицу меньше, чем у тех красивых доспехов, которые ты носишь (а настоящий ролевик никогда не выбрасывает или не продает красивые доспехи)
- не забирает у тебя часть экспы (ибо нет ничего более близкого сердцу настоящего ролевика, чем экспа)
- ну и просто усаждает взор (когда настоящий ролевик устает от собирания экспы и решает немного осмотреться вокруг).

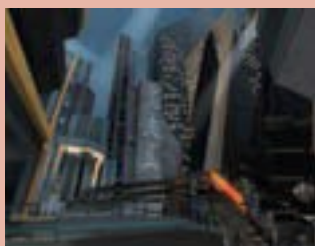
Короче говоря, ты понял – речь идет о женщине. Ибо даже если ты играешь за женского персонажа (а настоящий ролевик может сыграть за кого угодно), тебе все равно нужна женщина-компаньон. Ведь в душе-то ты всегда мужчина, а женщины, как известно, в компьютерные игры не играют. Впрочем, женщины, которые не играют в компьютерные игры – это тема для отдельного разговора.

Так вот, в данной подборке ты и найдешь такую женщину-компаньона. Надо сказать, что компаньонов для Morrowind'a сделано несколько, но мы выбрали для тебя самую правильную (мы ведь Самый Правильный Журнал). Зовут ее Хильда, по профессии она боец. Изначально умеет отлично ремонтировать любые вещи. Правда, за ремонт она просит некото-



## Half-Life 2

У картостроителей, занимающихся сетевыми работами для **Half-Life 2**, наблюдается невиданный всплеск активности. В прошлый раз мы выкладывали восемь карт, на текущем диске их уже десять, такого за всю историю игры не было никогда. С чем эта активность связано, узнать не удалось, но вряд ли она огорчит поклонников игры. Карт, как известно, много не бывает, а качественные работы всегда приветствуются.



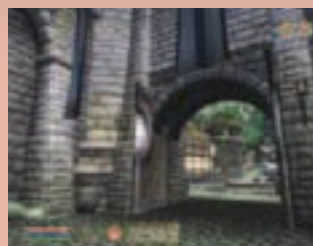
## Microsoft Flight Simulator 2004

Десятая часть игры уже вовсе продается, но работы для **MSFS 2004** все еще выпускаются. Пока **Flight Simulator X** будет досконально опробован поклонниками и к ней пойдут абсолютно новые работы, пройдет время, да и не всем игра понравилась. Одним словом, фанаты **MSFS 2004** могут пока спать спокойно. Для них приготовлена подборка, в которую вошел десяток самолетов, а также пара вертолетов.



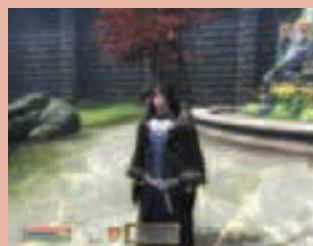
## rFactor

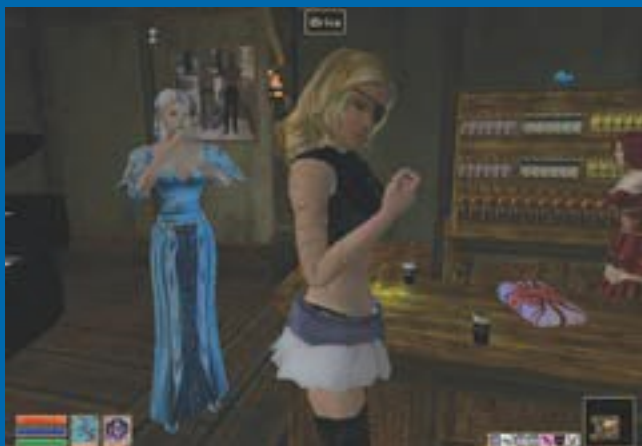
Модификаций для **rFactor** на сей раз две штуки. Первая из них, **BMW V10 Racing Mod v1.0**, предоставляет возможность погоняться на самых мощных из **BMW M3**, которые по динамике не уступят и **Porsche 911**. Вторая работа, **Caterham SuperSeven v1.0 Beta**, предназначена для тех, кто мощным, но тяжелым машинам предпочитает маленькие и проворные автомобильчики.



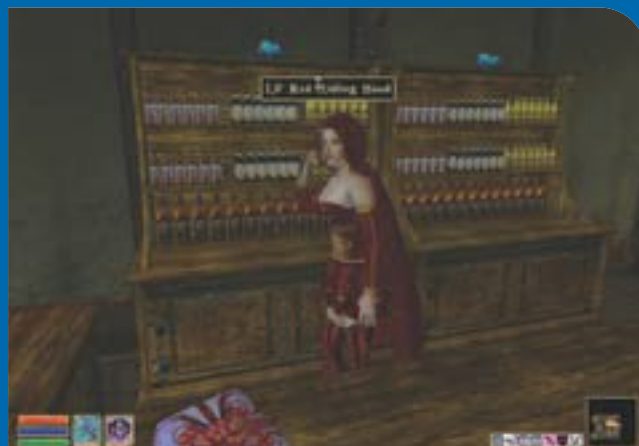
## The Elder Scrolls IV: Oblivion

Поклонники **The Elder Scrolls IV: Oblivion** продолжают радовать большим объемом выпускаемых плагинов. В этот раз их, как всегда, более двух десятков штук. Как показывает практика, больше всего востребована всевозможная броня и оружие. Есть такие работы и в нынешней подборке, особо стоит выделить плагины **Marcos samurai V5**, **Lootable Lich Helms 1.0**, **Doomshard Bow 1.3** и **The bow of the Drow 1.2**.





рую символическую плату, но эта плата существенно ниже, чем у любого кузнеца. Хильда – не читерское создание. Все ее атрибуты изначально невелики и растут по мере набирания ею уровней. Если ты играешь за бойца, то очень быстро перегонишь Хильду в развитии, но вот для мага на начальном этапе игры она станет просто палочкой-выручалочкой при встрече с врагами на большой дороге. А уж помощь ее в отражении нападения членов Гильдии Убийц переоценить трудно (особенно потом, когда они будут появляться вдвоем и атаковать парализующим оружием). Хильда не может утонуть (у нее постоянно «включено» Water Breathing), а если вдруг случайно где-то застрянет – автоматически телепортируется к тебе, стоит только отойти от нее на некоторое расстояние. Она в совершенстве умеет пользоваться заклинаниями Levitate и Water Walking. Тебе нужно только сначала приказать ей скастовать их, а потом, когда необходимость в этих заклинаниях пропадет, приказать развеять чары. Хильда способна снять с себя любой отрицательный эффект, наложен-



ный на нее (например, понижение атрибутов из-за атаки Greater Bonewalker). Правда, лечить себя сама она не умеет, зато автоматически научит тебя заклинанию Heal Other.

Это далеко не все способности Хильды. Подробнее о них ты прочтешь в описании плагина на нашем диске. А мы пойдем дальше. Как известно, мужчины вынуждены тратить на своих женщин море денег, из-за чего в карманах пустеет со сверхсветовой скоростью. К счастью, в Morrowind'e проблем с деньгами нет, поэтому мы даем тебе плагины с самыми красивыми доспехами для женщин (чтоб было на что потратить твои миллионы золотых). И, как говорится, под занавес – теперь ты можешь заниматься в игре сексом. Да-да, самым настоящим сексом. Достаточно найти особь противоположного пола, у которой показатель отношения к тебе переваливает за отметку 80% (у Хильды, кстати, отношение к тебе всегда больше 95%), и, без долгих хождений вокруг да около предложить ей "Fancy a shag?", и процесс пойдет. И какой процесс!



## The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Нельзя сказать, что ко второй части **The Battle for Middle-earth** проявляется повышенный интерес, но поклонники у игры есть, и их немало. Они вновь активизировались, так что без новых карт не обошлось. Их в нынешней подборке шесть штук, предназначены они как для сетевых баталлий, так и для режима **Skirmish**. К слову, на подходе пара интересных модов. Не пропусти!



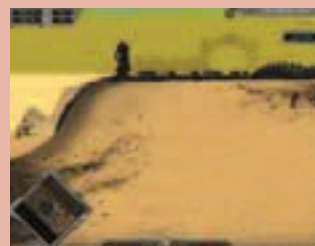
## Unreal Tournament 2004

Похоже, что картостроительное коммьюнити решило сделать паузу. Иначе и не объяснишь, почему за месяц вышло всего две карты. С другой стороны, модостроители как раз не спали, так что твоему вниманию мы можем предложить сразу два мода. Обе работы, **Carball 2.6** и **Unreal Demolition Beta 5 Full**, связаны с гонками автомобилей. Первый – игра в автобол, другой же позволяет устроить гонки на выживание.



## Warhammer 40,000: Dawn of War

Похоже, что выход **Dark Crusade** заставил поклонников **Dawn of War** шевелиться. Иначе и не объяснишь выход **DoW Community Map Pack 1.4**. В этот внушительный набор вошло почти четыре десятка карт. Здесь есть работы и для поклонников дуэлей, и огромные локации для восьмерых человек, одним словом, разнообразие гарантировано. Отдельную карту **Beta 2 Mining Facility 1.1** можно считать довеском.



## Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault

Для **Winter Assault** стабильно появляются и моды, и карты. Вот и этот раз не исключение: в качестве главного блюда мы предлагаем модификацию **DoW40K Beta 4**, которая вносит в игру целую кучу изменений. На десерт рекомендует попробовать подборочку из десятка карт, особо стоит отметить экземпляры вроде **City Ruins**, **Mountain Pass** и **Saltplains v2**.





## БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно складываешь DVD «PC ИГР» по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не удержишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.

А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

Мы подготовили единую базу по всем материалам, которые выкладывались на наших DVD-приложениях в период с июльского по декабрьский номер за этот год.

## ПАТЧИ



## Company of Heroes v1.3

Качественное обновление для прекрасной стратегии Company of Heroes, которое добавляет новую мультиплеерную карту, новую технологию просмотра повтора и работы игровой камеры, также улучшена производительность видеокарт с SLI-технологией. Изменения коснулись и игрового баланса, онлайн-батальи стали более стабильными, исправлено множество ошибок.



## Need for Speed Carbon v1.3 EU

Вам понравилась эта игра? Скоро она станет еще лучше. Данное обновление в основном предназначено для многопользовательской части Need for Speed Carbon. Решена проблема некорректного опознавания игровых адресов. Изменения коснулись функций списка друзей, где появились новые возможности. Также устранены сбои запуска под операционные системы Windows 2000/XP.



## ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Читай материалы по **Warhammer: Mark of Chaos**, прохождение **Dark Messiah of Might & Magic** (ага, ты уже, наверное, принялся судорожно искать описание местонахождения всех артефактов в Храме Паука?! Да, это один из самых трудных моментов игры) и детальный гайд по «Санитарам Подземелий» (несмотря на общую линейность этой RPG, в ней есть над чем поломать голову). Возможно, в этот номер также успеет попасть первая часть «путе-



водительского» материала по третьей «Готике», в которой разбираются основные вещи. Кстати, если у тебя богатый геймерский опыт, хороший слог, постоянный доступ в интернет и есть желание зарабатывать на своем хобби — не молчи, присылай информацию о себе к нам в редакцию, на адрес [teodorovich@game-land.ru](mailto:teodorovich@game-land.ru). Нам как раз нужны толковые, грамотные люди, которые стали бы специализироваться на материалах гайдового характера.



## КИБЕРСПОРТ



Вот и отгремели последние выстрелы крупнейшего отечественного турнира уходящего года — **ASUS Autumn 2006**. Сказать, что сезон получился неожиданным — все равно что не сказать ничего! Среди отечественных геймеров появились новые «давиды», которые смогли повергнуть общепризнанных «голиафов». Хотя рассказывать всего мы тебе не будем — смотри демки и учись тому, как надо разрушать мифы о непобедимости. Также обрати внимание на то, что на диске появилась подборка турнирных карт для **Warcraft III: The Frozen Throne** и теперь ни у кого больше не возникнет проблем с просмотром «реплеев». Не забывая также о полезнейшей программе **Seismovision**, которая на постоянной основе прописалась в рубрике «Киберспорт».

## СОФТ

## SHAREWARE/FREWARE

**Slideshow Movie Producer 1.4**

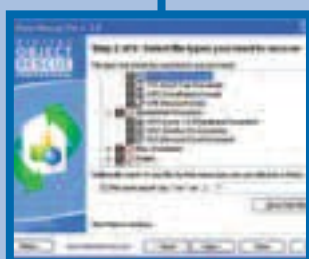
Программа позволяет создать почти профессиональную видеопрезентацию с множеством эффектов и музыкальным сопровождением из имеющихся звуковых файлов. Проект сохраняется в форматах mpeg1, mpeg2 и divx. К каждому слайду можно прикрепить до трех текстовых сообщений. Удобный интерфейс.

**Atomic Battle Dragons 1.0**

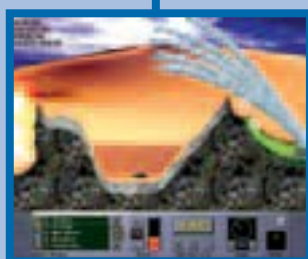
Прекрасная игра с элементами RPG, в которой главный персонаж – рыцарь на драконе. Сюжет разворачивается вокруг захваченного черными воинами города. Предстоит уничтожать всевозможных противников, а их в игре более 10-ти, побеждать боссов, собирать мифические артефакты, использовать подручное оружие.

**Digital Object Rescue Pro 4.3**

Порой важная информация случайно стерта или потеряна. Данная программа находит и восстанавливает нечитаемые и удаленные файлы с различных носителей, таких как жесткие диски, CD/DVD, цифровые фотоаппараты, мобильные телефоны, а также все известные типы флэш-карт. Все они будут восстановлены.

**Atomic Cannon 2.6**

Игра, по сути, представляет собой старый добрый *Worms*, только вместо червячков на поле размещены танки. Цель – уничтожить противника. Более 80-ти видов оружия со своими характеристиками, такими как дальность выстрела, 25 генерируемых ландшафтов, отличная графика и поддержка многопользовательского режима до 16-ти игроков одновременно.

**VirtualDub 1.7.0**

Новая версия знаменитой программы для захвата и обработки видео. С ее помощью возможно создавать AVI с выбранными кадрами, удалять и импортировать звук, работать с инструментами монтажа. Имеются мощные фильтры (smooth, flip, sharpen и другие), декодеры Mpeg-1 и Motion-jpeg, также можно добавлять собственные кодеки.

**Fatman Adventures 3 – Around the world**

В игре необходимо помочь симпатичному существу по имени Fatman собрать неисчислимые сокровища. На пути героя встретятся мультяшные монстры, охраняющие драгоценные алмазы и рубины. Приятный интерфейс, захватывающий геймплей, красивая мультипликационная графика.

**Susterac XP Tools 4.0**

Пакет программ для настройки системы, с помощью которых можно работать с реестром, стирать ненужные компоненты, удалять мусор, всевозможные временные и неиспользуемые файлы, диагностировать и настраивать оборудование на компьютере, улучшать скорость соединения с интернетом. Простой интерфейс.

**Super Mario Mayhem**

Оригинальный римейк Марио. Уровни не превышают размеров экрана, необходимо из стартовой точки добраться до входа в замок за определенное время. С каждым этапом играть становится все сложнее из-за большого количества монстров и ям с шипами. Достойная графика и динамичный геймплей.

**Spyware Doctor 4.0.0.2620**

Данная программа позволит защищать компьютер и предотвращать нежелательные последствия проникновения шпионского софта, троянов, кейлоггеров и другого опасного ПО. Spyware Doctor работает в реальном времени, позволяет сканировать операционную систему, блокировать всплывающие окна и многое другое.

**DUNE IV**

Игра является усовершенствованной со всех сторон версией игры *DUNE II*, написана полностью с нуля и содержит по 12 уровней за каждую династию с оригинальными сюжетами и картами. Таким образом, *DUNE IV* включает в себя 5 эпизодов с 56-ю миссиями. Довольно хорошо проработан искусственный интеллект компьютерного оппонента.





## FAQ

**Q:** Не читается диск, что делать?

**A:** Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

**Q:** Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!!?

**A:** Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

## DVD

## РЕПОРТАЖИ

- Игромир – выставка
- Игромир – стенд
- Геймленд

## PC ИГРЫ ВИДЕО

## ВИДЕООБЗОРЫ

- F.E.A.R. Extraction Point
- Dark Messiah of Might & Magic
- Pro Evolution Soccer 6
- «Завтра Война»
- Санитары Подземелий
- Need for Speed Carbon
- Полный Привод: УАЗ 4x4
- Neverwinter Nights II
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Medieval II: Total War
- Warhammer: Mark of Chaos
- Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate

## ВИДЕОНОВОСТИ

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Dark Sector
- EverQuest II: Echoes of Faydwer
- Medal of Honor: Airborne
- Motostorm
- Xpand Rally Xtream
- World In Conflict
- Vanguard: Saga of Heroes
- Trackmania United
- The Chronicles of Spellborn

## ПРЕВЬЮ

- Enemy Territory: Quake Wars
- Hellgate: London
- Huxley
- 46

## ИНТЕРВЬЮ И ПЕРЕВОДЫ:

- Crysis
- Enemy Territory: Quake Wars
- Guild Wars Nightfall
- Supreme Commander
- Warhammer: Mark of Chaos
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

## ТРЕЙЛЕРЫ

- 1914: Shells of Fury
- Age of Conan: Hyborian Adventures

- Armed Assault
- Call of Duty 3
- Dark Sector
- Europa Universalis III
- Theseis
- Last Chaos
- Alpha Prime
- Aggression: Europe 1914
- Mr. Robot
- City of Heroes: Good Versus Evil Combined Edition
- Enemy Territory: Quake Wars
- EverQuest II: Echoes of Faydwer
- Freestyle Street Basketball
- Gods & Heroes: Rome Rising
- Hellgate: London
- Huxley
- Medal of Honor: Airborne
- RACE – The WTCC Game
- Sherlock Holmes: The Awakened
- Stoked Rider: Alaska Alien
- Terrorist Takedown: Covert Operations
- TrackMania United
- Vanguard: Saga of Heroes
- World In Conflict
- World of Warcraft
- Xpand Rally Xtreme

## ДЕМО-ВЕРСИИ

- Gothic III
- Massive Assault Network 2 v2.0.226 Beta
- Panzer Command: Operation Winter Storm
- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (multi и single версии)
- Волкодав: Месть Сепоро Пса

## ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг 2
- Перл-Харбор
- Age of Empires III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source

- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- DOOM 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Gothic II
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Rome: Total War
- Sid Meier's Civilization 4
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Titan Quest
- Unreal Tournament 2004
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

## ПАТЧИ

- Age of Empires III: the WarChiefs v1.01 Eng
- Age of Empires III: the WarChiefs v1.01 RU
- Battlefield 2142 v1.06
- Company of Heroes v1.3
- Dark Messiah of Might & Magic v1.01
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special v1.1.0
- Санитары подземелий v1.0.3 RU
- В тылу врага 2 v1.04.1 RU
- Flight Simulator X display patch
- Gothic III v1.09
- Heroes of Might and Magic V v1.04 EU
- Heroes of Might and Magic V v1.04 RU
- Joint Task Force v1.1 – v1.2
- LEGO Star Wars II: the Original Trilogy v1.02 EU
- LEGO Star Wars II: the Original Trilogy v1.02 RU
- Need for Speed Carbon v1.3 EU
- Sacred: Underworld v2.28 Eng
- Sacred: Underworld v2.28 RU
- Завтра война v1.1.0.5 RU
- Вторая мировая v1.1.0.11 RU
- Warhammer 40,000: Dawn

## ДРАЙВЕРЫ

- AMD Processor Driver 1.3.2.6 WHQL
- ATI Catalyst 6.11 Display Driver (32-bit)
- ForceWare 96.98 (x86) WHQL
- ForceWare 97.02 GeForce 8800
- ForceWare 97.19 Vista
- ForceWare 97.28 Windows XP
- Intel Chipset Installation Utility 8.1.1.1010
- nTune 5.05.18.00 Final

## SDK

- Far Cry SDK v1.4
- Warhammer: Mark of Chaos Scenario Editor

## СОФТ

- SpyRemover 2.65

## DVD

- Spyware Doctor 4.0.0.2620
- System Safety Monitor 2.2.0.595 Beta
- Backup To DVD/CD 5.1.198
- Daemon Tools 4.0.8
- PHP Expert Editor 4.1
- RasterVect 11.6
- Advanced HostMonitor 6.42
- AI RoboForm 6.8.3
- Alchemy Network Monitor 8.4
- AnyPlace Control 3.2
- BitComet 0.76
- BWMeter 2.6.2
- GreenBrowser 3.6.1105
- HiDownload Pro 6.95
- Offline Explorer 4.5.2501
- RapGet 1.26
- AbiWord 2.4.6
- AceMoney 3.91
- Афоризмы 1.0
- Архивариус 3000 3.77
- Backup4all 3.6 Build 237
- Easy Notes 4.0.0.42
- EF Commander XP 5.73
- ExtractNow 4.33
- IZArc 3.6 Build 1260
- eXtreme Movie Manager 5.5.4.0
- Foobar 2000 0.9.4.2 Beta 2
- GOM Player 2.0.12
- Mp3tag 2.37a
- n-Track Studio 5.0 Build 2174
- RadioClicker Lite 6.03.2
- Reaper 1.35
- Slideshow Movie Producer 1.4
- VirtualDub 1.7.0
- Winamp 5.32 Full
- Digital ObjectRescue Pro 4.3
- FormatRecovery 4.0.727
- Undelete Plus 2.1
- Active SMART 2.51
- ASTRA 5.30
- ASUS SmartDoctor 4.93
- CPU-Z 1.38
- CrystalMark 2004 0.9.122.317
- Fresh Diagnose 7.46
- HWINFO32 1.71
- Power Off 5.5-03b
- Reg Organizer 4.0 Final
- Synterac XP Tools 4.0
- TweakVI Free 1.0 build 1012
- McAfee Avert Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006 5.01.02
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.43 beta
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.61
- WinZip 11.0.7313
- Internet Explorer 7.0.5730.11 Final
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- Opera 9.10.8629 Beta
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.5.9.0
- UltraISO Premium 8.6.1.1936
- Virtual CD 8.0.0.6
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.52a
- ICE Book Reader Pro 8.7.1
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.61
- XP Codec Pack 2.0.6
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.0.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.1.7.1051
- ReGet Deluxe 4.2.265
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.1
- HyperSnap-DX 6.11.02
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.8 Rus
- The Bat! Pro 3.85.03
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 3.3.2
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ Lite 5.10 Build 3000
- Miranda IM 0.7 Alpha 3
- mIRC 6.2
- QIP Build 7990
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.55a
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatelt! 3.8
- DivX Player 6.3.1
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

## SHAREWARE

- Ace Speeder
- Черепашка Оззи
- Atomic Cannon 2.6
- Боевые корабли 1.4.15
- Bubbles 1.1
- Atomic Battle Dragons 1.0
- Coolman v1.2
- DUNE IV
- Eternal Ice
- Fatman Adventures 3 – Around the world
- Fiber Twig
- Гроссмейстер v2.0
- Super Mario Mayhem
- Turtle Solitaire
- Владыки Астрала v1.41

## СОФТ-ТЕМА

- Easy CD-DA Extractor 10
- Exact Audio Copy 0.95
- FreeRIP 2.95
- MP3Producer 2.52

## ПЕТРО

- The Operative: No One Lives Forever DEMO

## WIDESCREEN

- 28 недель спустя (28 Weeks Later)
- Fanboys
- Гарри Поттер и Орден Феникса (Harry Potter And The Order Of The Phoenix)
- Hostel: Part II
- National Lampoon's Van Wilder: The Rise of Taj
- У холмов есть глаза 2 (The Hills Have Eyes 2)
- Homep 23 (The Number 23)

## FLASH GAMES

## КИБЕРСПОРТ

## РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

## БОНУСЫ

## FAQ

**Q:** Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

**A:** Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимо скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mpeg4 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

**Q:** Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

**A:** Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (русского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать доплату к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

**Q:** Как воспользоваться Panda Antivirus?

**A:** Заново проинсталлировать программу с диска.

**Q:** Почему у меня не показывается картинка в видео?

**A:** Нет необходимого кодака, зайдите в раздел СОФТ\кодаки и установите их оттуда.

**Q:** Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

**A:** Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

**Q:** Что делать, если flash не проигрывается?

**A:** Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

**Q:** Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

**A:** Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.



# УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этом развороте ты найдешь вопросы второго этапа. Задания третьего этапа будут опубликованы в **№2'2007**.

Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.



## ВТОРОЙ ЭТАП



### Другим участникам финальной игры достанутся ценные призы:

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

### ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ

Участвовать в конкурсе может **каждый читатель!** Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения**. Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся!** Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте **www.gameland.ru**).

**НЕ УПУСТИ  
СВОЙ ШАНС!**



\* Точный маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

# ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

EA Redwood Shores,  
Redwood City,  
California, USA

EA Montreal,  
downtown Montreal,  
Quebec, Canada

EA Canada,  
Vancouver,  
British Columbia,  
Canada

EA LA, Los Angeles,  
California, USA

### КАК ПИСАТЬ

Укажи в теме письма или на конверте название конкурса – «**Конкурс EA. Второй этап**».

В самом письме должны быть **следующие данные**:

- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

### КУДА ПИСАТЬ

Письма присылай на электронный ящик **ea02@gameland.ru** или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ».

**Ответы принимаются до  
24 ЯНВАРЯ!**

# ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,  
England

Criterion, Guildford,  
England



Если ты случайно пропустишь один из следующих этапов конкурса, то всегда сможешь продолжить участие через наш сайт:

**[www.gameland.ru/EA](http://www.gameland.ru/EA)**

## ВОПРОСЫ

Вопросы второго этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты заработаешь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

**1**  
балл

### 1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1) В каком году вышла первая часть сериала SimCity?

- а) 1988
- б) 1989
- в) 1990

2) Какая из этих игр не является проектом EA?

- а) Need for Speed Carbon
- б) Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- в) Call of Duty 2

3) Как зовут актрису, исполнившую роль Никки в игре Need for Speed Carbon?

- а) Эммануэль Вожье (Emmanuelle Vaugier)
- б) Брук Берк (Brooke Burke)
- в) Джози Маран (Josie Maran)

4) Где расположен центральный офис компании CryTek, разработчика игры Crysis?

- а) В Англии
- б) В США
- в) В Германии

5) В Battlefield 2142 появился новый режим игры. Как он называется?

- а) Command
- б) Titan
- в) Conquest

**3**  
балла

### 2-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

6) Один из этих слоганов никогда не использовался в играх EA. Какой именно?

- а) EA Sports, it's in the game
- б) EA Games, challenge everything
- в) EA, try to win!

7) Как называют язык, на котором разговаривают персонажи игры The Sims?

- а) Simlish
- б) Simlang
- в) Simslanguage

8) Сколько копий The Sims, The Sims 2 и адд-онов к ним было продано на сегодня (учитывая версии для всех платформ)?

- а) 10-30 миллионов
- б) 30-60 миллионов
- в) 60-90 миллионов

**5**  
баллов

### 3-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

9) Одну из этих студий закрыли в 2002 году. Какую?

- а) EA Black Box
- б) EA Phenomic
- в) EA Seattle

10) В каком американском штате находится центральная штаб-квартира EA?

- а) Калифорния
- б) Алабама
- в) Колорадо

## Для тех, кто не в курсе...



**Electronic Arts** – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.



Вот и заканчивается 2006 год. Кто-то считает его не слишком удачным, поскольку громких и по-настоящему интересных игр почти не выходило. Кто-то, напротив, скажет, что мы получили множество отличных хитов. Что по этому поводу думает редакция Правильного? Ты узнаешь об этом очень скоро,

в следующем номере. Мы подведем итоги, раздадим награды лучшим из лучших и проанализируем, чем же стал 2006-й для игровой индустрии.

К концу года, как это ни странно, выходит все меньше и меньше компьютерных игр. Но мы обязательно расскажем тебе о самых последних новинках.

Например, о долгожданном **Resident Evil 4**. Эта юркая игра очень долго избегала самой правильной игровой платформы, но вот она наконец перед нами во всей красе. Любители стратегий наверняка будут рады узнать о дополнении **The Battle for Middle-earth 2: The Rise of the Witch-king**.

А поклонники тактики наконец-то получают шанс ознакомиться с многообещающим экшеном

**Armed Assault** от создателей блистательной **Operation Flashpoint**. Российские разработчики осыпают нас аддонами «**Ex Machina: Меридиан 113**», «**Магия Крови: Время Теней**» и «**Магия Крови: Многопользовательское дополнение**». Впрочем, будущие проекты, которые появятся уже в следующем году, мы традиционно не забудем. Жди самую свежую информацию о превосходном экшене **Infernal** (в девичестве **Diabolique: License to Sin**), а также военном шутере **Medal of Honor: Airborne** и красивейшей динамичной RTS **Supreme Commander**. А ты не забыл, что нас ждет настоящая революция в области трехмерной графики? Да-да, речь идет о DirectX 10 и новой операционной системе **Windows Vista**. Тебя ждет подробнейший материал, где мы поведаем обо всех новшествах, которыми отличилось творение **Microsoft**. Основное внимание в статье, конечно же, уделим компьютерным играм следующего поколения и новейшим технологиям, к которым нам откроется доступ. Впрочем, у Vista есть и недостатки. Они тоже не ускользнут от нашего внимания.



ДО ВСТРЕЧИ 31 ЯНВАРЯ



[www.pc-games.ru](http://www.pc-games.ru)



Если при нажатии  
на кнопку двигатель  
не завелся - срочно  
купите журнал

**MAXI**  
tuning

Уже в  
продаже





ДЕНЬ ПЕРВЫЙ



ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

ARRRGHHH!!

ДЕНЬ ТРИДЦАТЫЙ



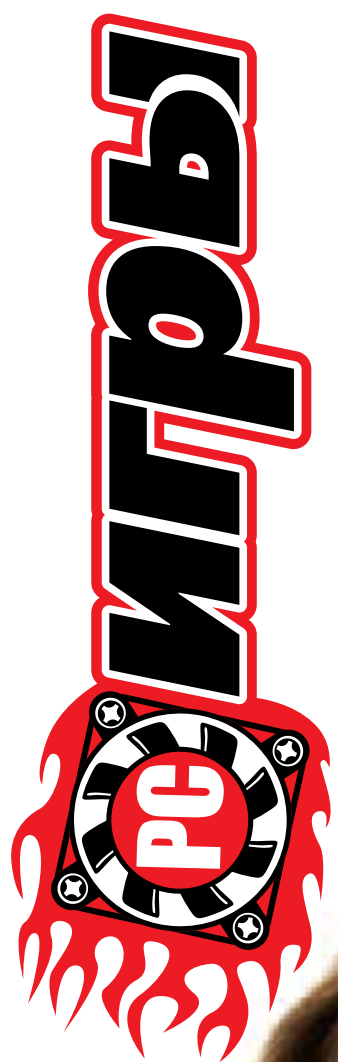
ХОЧУ В **W.E.L.L!**

[www.WELLONLINE.COM](http://www.WELLONLINE.COM)









# 2007

## Когекс воїнbl



### ЯНВАРЬ

Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	31
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

### ФЕВРАЛЬ

Пн	5	12	19	26	
Вт	6	13	20	27	
Ср	7	14	21	28	
Чт	1	8	15	22	
Пт	2	9	16	23	
Сб	3	10	17	24	
Вс	4	11	18	25	

### МАРТ

Пн	5	12	19	26	
Вт	6	13	20	27	
Ср	7	14	21	28	
Чт	8	15	22	29	
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

### АПРЕЛЬ

Пн	2	9	16	23	30
Вт	3	10	17	24	
Ср	4	11	18	25	
Чт	5	12	19	26	
Пт	6	13	20	27	
Сб	7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29

### МАЙ

Пн	7	14	21	28	
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	31
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

### ИЮНЬ

Пн	4	11	18	25	
Вт	5	12	19	26	
Ср	6	13	20	27	
Чт	7	14	21	28	
Пт	1	8	15	22	29
Сб	2	9	16	23	30
Вс	3	10	17	24	

### ИЮЛЬ

Пн	2	9	16	23	30
Вт	3	10	17	24	31
Ср	4	11	18	25	
Чт	5	12	19	26	
Пт	6	13	20	27	
Сб	7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29

### АВГУСТ

Пн	6	13	20	27	
Вт	7	14	21	28	
Ср	1	8	15	22	29
Чт	2	9	16	23	30
Пт	3	10	17	24	31
Сб	4	11	18	25	
Вс	5	12	19	26	

### СЕНТЯБРЬ

Пн	3	10	17	24	
Вт	4	11	18	25	
Ср	5	12	19	26	
Чт	6	13	20	27	
Пт	7	14	21	28	
Сб	1	8	15	22	29
Вс	2	9	16	23	30

### ОКТАБРЬ

Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	31
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

### НОЯБРЬ

Пн	5	12	19	26	
Вт	6	13	20	27	
Ср	7	14	21	28	
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	
Вс	4	11	18	25	

### ДЕКАБРЬ

Пн	3	10	17	24	31
Вт	4	11	18	25	
Ср	5	12	19	26	
Чт	6	13	20	27	
Пт	7	14	21	28	
Сб	1	8	15	22	29
Вс	2	9	16	23	30







CRYSIS • JADE EMPIRE • ROGUE WARRIOR • NEVERWINTER NIGHTS 2 • MEDIEVAL II • САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ • ЗАВТРА ВОЙНА



№ 1 (37) • ЯНВАРЬ • 2007